玩家俱樂部 攻略叢書系列

三國志IV

原日文版上下合訂本



超級攻略集

遊樂器版

KOEI

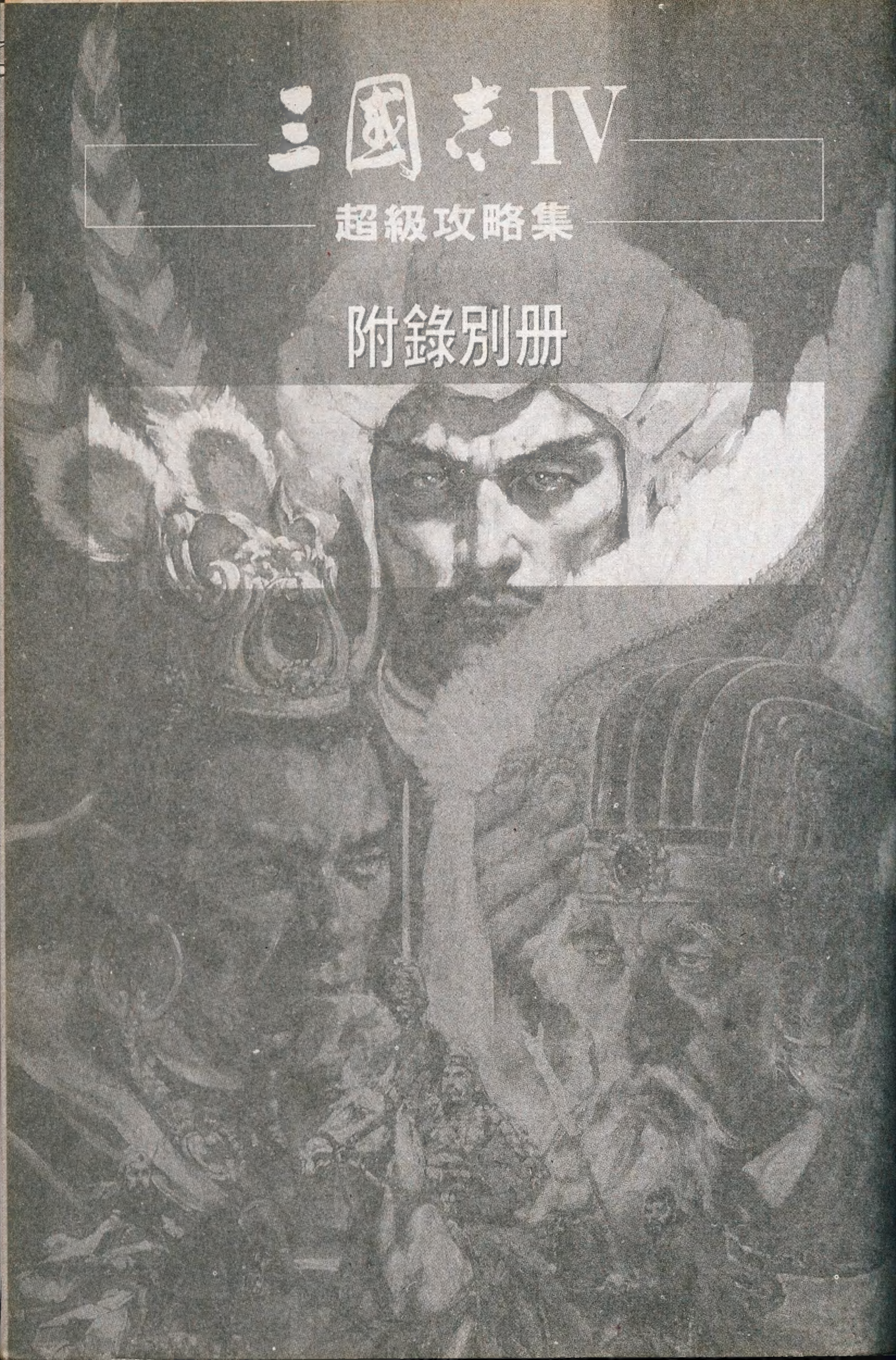
SFC・3DO・MD對應

シブサワ・コウ監修
黃政恭・廖德川 譯

三國志IV

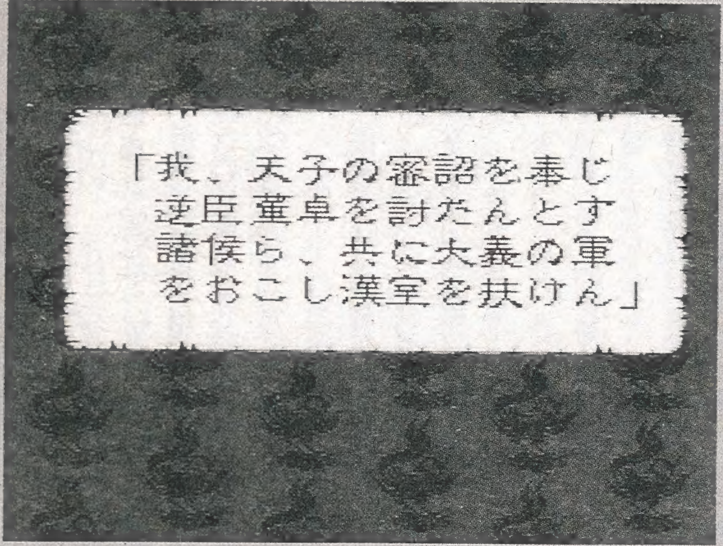
超級攻略集

附錄別冊



三國志IV 超級攻略集

附錄別册



《三國志IV》歷史事件公開①

反董卓同盟

《三國志IV》中暗藏的歷史事件有四個，其中最簡單的就是「反董卓同盟」。諸群雄眼看著董卓擁有強大的勢力，並且隨心所欲地施行暴虐政治，因此為了打倒董卓而團結在一起。因此在遊戲劇情 1 中，玩者可以與其他勢力締結同盟來對抗擁有強大勢力之董卓。

歷史之事實如何?

董卓之崛起

解說「反董卓同盟」事件之前，讓我們回顧董卓在漢末混亂之中是如何的囂張起來。

一八四年，對於政局深感憤怒之民衆，在張角之策劃下發起黃巾之亂，不久就擴及全國。因此漢帝國就陷入混亂之中，但因何進、皇甫嵩等之努力而把它鎮壓下來。但在一八九年靈帝歿，少帝即位，宦官和諸將之對立加深，最後宦官把何進殺死，故而袁紹等諸群雄聯合起來闖入宮中，把宦官一網打盡。

擁有強大軍力之董卓，在混亂當中擔負起保護著少帝進入洛陽城。更進一步的竟廢了少帝而擁立獻帝即位，一口氣昇爲最高的實力者。

打倒董卓！

掌握朝廷全部權力之董卓，自任相國（相當於宰相）之地位，把弄政權。朝訪皇帝時也將劍插於腋下，而且也不行跪拜之禮等等之橫暴行爲。

袁紹看不下去，就召募諸將，編成聯合軍出兵攻擊董卓。董卓就把洛陽城燒掉，挖掘漢歷代皇帝之墓搜刮財寶，並遷都到長安。

事件的做法

有關「反董卓同盟」

如前頁所述，董卓之暴虐無道極爲可怕。遊戲中之劇情1之董卓，其單獨之經濟力和兵數就可引以爲傲。如果放著不管的話，鄰近之諸勢力就會被董卓所併吞。

此事件的做法極爲簡單，目標不必特意的設定，只要偶然的遭遇就可，但是如果目標設定後，就必須注意細微的地方。

朝向事件之路

事件之目的是想法撮合董卓以外之君主同志們的同盟。雖然如此，參加同盟者是以洛陽附近爲根據地之君主（對象君主有袁紹、曹操、袁術、孔伷、喬瑁、孔融、陶謙、馬騰、公孫瓚、孫堅、劉備）。事件發生時，這些對象君主會相互締結成同盟。而以新君主玩時，就不會發生這個事件；且事件只有在劇情1時才會發生（當然，在其他劇情中董卓是不會出來的）；另外，讓電腦DEMO時也會發生。事件發生日期決定在一九〇年二月，劇情1是從一八九年12月開始，所以事件就在劇情開始後就發生。

事件發生之必要條件請參閱流程圖表。在此還有一些補充說明，首先並非所有對象君主都參加，各自參加之機率爲75％。而且對象君主中如果已經在流浪著，就不能參加同盟。另外，袁紹是否參加同盟極爲重要，如果袁紹參加時，同盟年數爲3年，諸君主對董卓之敵對心爲一〇〇；如果袁紹不參加時，同盟年數爲1年，諸君主對董卓之敵對心爲75。



用董卓玩時，試試看能不能不讓同盟成立？

《三國志IV》歷史事件公開②

美女連環之計

「美女連環之計」在《三國志IV》當中和「三顧之禮」事件一樣，也是具有相當份量的事件。但只有此事件不公開，請讀者自行找出其做法，但在此提示對於原歷史的解說。將此讀完後，再自己找出事件看看，這也是遊戲的趣味之處。

歷史之事實如何？

並非「赤壁連環之計」

「三國志演義」中的「連環計」出現兩個。其中一個是赤壁之戰時，諸葛亮和鳳雛龐統所計劃出來的「赤壁連環之計」。這是當曹操率領著壓倒性兵力來到長江江邊時，劉備・孫權聯合軍爲了應付一定來之苦戰所使用之起死回生的奇計。

不善於海戰之曹軍士兵，在浮於長江上的船裡，因暈船而喪失戰意。流浪中之旅人龐統拜訪曹操並獻出「將船連接，鎖在一起使固定在水上，就可解決暈船之苦」之建言，曹操認爲是良好計策而實行之。孫權和劉備看到此情況，就放火把曹操軍之船燒了，連接鎖在一起的船接二連三地被火延燒著，最後曹操軍不得不撤退了。

「美女連環之計」如何？

另一個「連環之計」爲「美女連環之計」。這是王允利用美女貂蟬，使董卓和呂布中計並相互猜忌的離間計。

董卓將洛陽燒光遷都至長安後，政治之專橫更變本加厲，董卓唯我獨尊之所作所爲，係因有義子呂布，呂布是名聞天下之猛將，跟隨董卓做貼身保鑣，使其不易被暗殺。宮中之有心人士對此事態感到憂慮，當中有位司徒叫做王允的，想出了一個計策。

王允發現董卓和呂布都很好色，想出以美女為餌讓二虎相互殘殺，就派了一名向來就當成自己子女養育的美人舞妓——貂蟬，使出有名的「美女連環之計」。

王允首先招待呂布至家中，用貂蟬展露漂亮之舞技給他觀賞，並提出婚約而籠絡成功。但不久之後，王允又招待董卓，也讓貂蟬與之會面並獻給董卓。知道此事之呂布極為憤怒，到了王允那裡，王允囁囁的說：「董卓一定要貂蟬，實在沒辦法啊！」

而既然貂蟬已成其義父之物，呂布也不敢出手相奪。

呂布將董卓暗殺

貂蟬聽從王允之計謀，引誘因嫉妒而苦悶之呂布密會，說出「請將我從董卓那裡救出來吧！」的懇求。

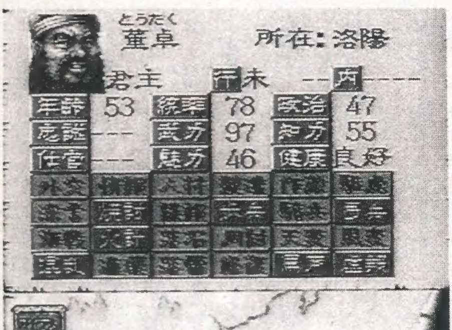
呂布聽到此話信以為真，更加的被貂蟬所吸引著，逐漸的憎恨起董卓。

另一方面董卓知道了此密會，貂蟬拿著劍放在自己的頸上說著：「受到呂布之威脅，而且貞操也被奪去」，董卓非常的激怒，將武器擲丟給呂布並辱罵之。至此之後，董卓常以不講道理之手段對待呂布，使其喪失男子之尊顏。王允又不放鬆地向呂布說：「獻給呂布殿下的女人被董卓奪去，對於男子漢大丈夫可說是沒面子呀！」，聽到此話之呂布決心要殺死董卓。後來，董卓終於在宮中被呂布刺殺並斬首，聽說還梟首示眾。

不忠者呂布

呂布繼殺死前義父丁原之後，又殺死義父董卓。對於注重孔子儒家精神的中國人來說，殺死父親是極罪大惡極的，從此呂布就被貼上「不忠者」之標記了。

事件的做法



《三國志IV》中令人討厭者之一的董卓，這個使人憎恨的男人一開始就能碰到他。

只有一些提示

爲了使讀者體驗搜查事件之樂趣，故而不公開此「美女連環之計」，但是什麼情報也沒有時也會感不親切，故而只有稍爲的提示。

要幾個條件！

首先，此事件在電腦DEMO時也會發生，而且可發現和「反董卓同盟」不一樣，必須用董卓來玩。此事件發生時期也猜得出來，如果去翻翻有關「三國演義」的書籍就可發現，但是事件本身持續需要三個月喔！

發生此事件最重要的條件是要備齊登場人物。呂布、王允是當然要的，其他也有幾個人物與本事件有關，故調查各種書籍就可發現。



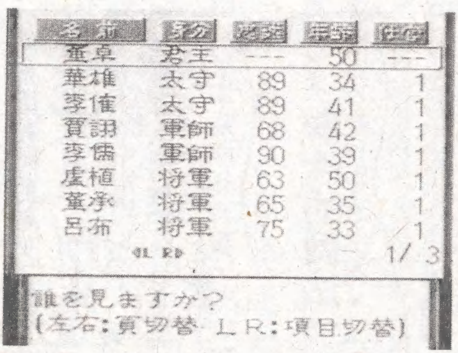
設計出「美女連環之計」的王允，是漢室衰微時的一名憂國憂民的硬漢。

用功的話就可了解

此外也有事件發生之條件，其中之一是有關場所的問題，如果調查的話就可查覺，另外還有一個重要的條件，這無論如何要靠自己去想出來。

實際是損失？

事實上，此事件是對於有心統一中國，卻又將董卓視爲眼中釘的人用的。「美女連環之計」是以董卓內部陣營之內亂爲題材，故而事件終了時也就是董卓陣營崩潰時。當然董卓之死，應不會影響到其他武將，而在事件發生的時期內，有關土地的擴充也會不太順利。



董卓旗下的武將，這裡面，那個是天性殘酷冷血的知名武將呢？

反董卓同盟

190年2月

- 用正常模式玩 → 事件不會發生
- YES ▽
- 進入劇情1中 → 事件不會發生
- ▽
- 董卓統治3個以上的都市 → 事件不會發生
- ▽
- 董卓在洛陽 → 事件不會發生
- ▽
- 董卓部下有李儒・呂布・華雄等 → 事件不會發生
- ▽
- 組成同盟之君主（參考內文）除曹操外還有2人 → 事件不會發生
- ▽

「反董卓同盟」事件發生

美女連環之計

?年?月（第一階段）

- 用正常模式玩 → 事件不會發生
- YES ▽
- 進入劇情1～3中 → 事件不會發生
- ▽
- 選擇董卓玩 → 事件不會發生
- ▽
- 董卓在○○地 → 事件不會發生
- ▽
- 在董卓旗下武將中定一目標 → 事件不會發生
- ▽
- （秘） → 事件不會發生
- ▽

貂蟬登場到第二階段

?年?月（第三階段）

「美女連環之計」事件發生

?年?月（第二階段）

- （秘）
- ▽

進入第三階段

三顧之禮

長時間劉備因沒有軍師之輔助，以致靠著效率不佳的戰法而投靠在荊州過慣了完全和平生活的劉表之旗下。但後來得到一位優秀的軍師，其名曰諸葛亮，提出了三分天下之計，使劉備後來成爲蜀之皇帝。本事件是描寫劉備三顧諸葛亮之茅蘆，請諸葛亮爲軍師，以劉備玩時必須試看看。

歷史之事實如何?

劉備之遭遇不佳

原本以義軍之身出現的劉備，其後雖然有討伐黃巾之亂和董卓之戰功，但一直都沒有出世之機會。煞費苦心的從陶謙得到徐州，最後因與呂布和曹操之戰而被奪去而流浪著。假如劉備能早點有個優秀軍師的話，或許歷史就會改變也不一定。

髀肉之嘆

劉備流浪到最後於二〇一年寄託至劉表處。劉表所統治之荊州是塊得天獨厚和平之土地，劉備以劉表之表親，在此雌伏了數年。劉備看著自己的大腿之肉，感嘆的說：「以前常騎著馬奔馳於戰場上，但現在大腿的贅肉都長出來了。」此「髀肉之嘆」之故事成語，就是在此時產生。

遇見徐庶

劉備之轉振點是遇見了徐庶。迎接徐庶爲軍師的劉備軍，馬上擊破進攻荊州之曹操軍，這是劉備首次得到軍師之故。但是曹操之軍師程昱，獻計將徐庶之母親做爲人質，把徐庶拉至曹操軍。徐庶與劉備離別之際，向劉備推薦一位軍師，他就是住在隆中臥龍崗之賢人諸葛孔明。

三顧之禮

接受徐庶之建言，劉備就起程前往諸葛亮之茅蘆。第一次拜訪時，因係突然前往拜訪，故而諸葛亮不在。過了數日，劉備派人

前往確認諸葛亮在家而前往，但出迎者卻是諸葛亮之弟諸葛均。

第三次拜訪時，是在三個月之後。「實在是沒有什麼實力而逃跑了吧！」張飛不耐煩地說。此番至孔明的茅蘆時，孔明正在午睡，劉備只好等待諸葛亮睡醒後再見他。之後和他對面座著，諸葛亮受其誠心感動，當場獻出「三分天下之計」。

提出三分天下之計

「現在華北為曹操，江南由孫權所佔領。對抗這些勢力，要以荊州為門路，最後建設益州為根據地，形成三個「八」字形之情勢，這就是所謂的「三分天下之計」。劉備迎接諸葛亮為軍師，此後依循「三分天下之計」行動。

引導劉備入蜀

劉備軍自從得到諸葛亮之後，極為活躍。劉表亡後發生內亂而逃出荊州，途中於長板橋被曹操擊敗，而後主導劉備、孫權聯合軍在赤壁之戰打敗曹軍而勝利，終於取得荊州之南郡及荊州南部（武陵、長沙、桂陽、零陵）。再以此為踏板開始進攻蜀，最後消滅荊州太守劉琮，「三分天下之計」從此獲得成功，並使劉備成為天下之英雄而留名歷史。對劉備而言，一切係從遇到諸葛亮才開始。



感動之劇本

「三顧之禮」和「美女連環之計」並列為《三國志Ⅳ》主要事件。整個事件持續需經四個月之久。事件是以正常模式玩，從劉備或曹操開始。對劉備而言因可得到智力一百的軍師，故無論如何也要將事件試出來看看。而在



受到劉備之請求而成為軍師之諸葛亮，為了蜀之將來他肩負起這個重擔。

以曹操玩時，要將徐庶拉攏至麾下，這也會是件很有趣的事件。

徐庶爲重點

本事件可分爲三個階段。在第一階段的部分，曹操這邊必須：①將配屬在劉備之下的徐庶挖角至曹操之麾下，或是②沒辦法將徐庶挖角時，但曹操的魅力上昇



徐庶成爲「三顧之禮」事件之關鍵。知力很高，且壽命也很長。

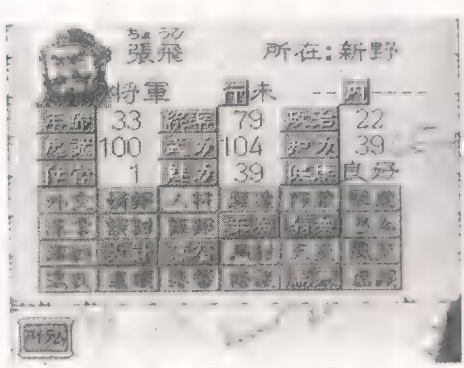
1點。上述二者如有一完成，則表示第一階段結束。在以劉備玩時，如果徐庶被曹操拉攏過去，變成曹操麾下軍師時就算完成，但是曹操這邊如果已有軍師時，必須先將該軍師派遣掉。

訪問諸葛亮

至此之後，事件自動繼續進行下去，劉備這邊會出現幾個選擇，但是如果在出現「諸葛亮を訪問しますか？」的問話時，卻選擇「否」，那事件就中止了。

注意張飛之台詞

接下來請參考圖表接受挑戰。最後還有一處可提出來討論的，那就是注意張飛的滑稽對話，不要光只是把事件試出來就感到得意了，還可以一邊體會劇情過程的有趣之處喔！



這是張飛的圖片，他對於迎接新的軍師，剛開始時還面有難色。

皇帝即位

「皇帝即位」之事件與其他三種不同，任何君主都可用來試試看。但是這個事件成立的條件是否太嚴格了呢？但是事件達成之際，你就可以成為中國的皇帝喔！即使是新君主，內心也能充滿稱霸中國之成就感，期盼各位諸君奮鬥吧！

歷史之事實如何?

皇帝有三位?

三國志時代最大的特徵爲中國歷史上首次出現有「同一時期有三個皇帝」之異常現象。一般來說，中國向來是以某一人接受天命而成爲皇帝而已，因此三國時代應該至少有兩人爲僞皇帝。但這個時代之正統皇帝是魏之曹丕或是蜀之劉備？抑或還是吳之孫權？這問題現在還是議論紛紛。三國時代之正式歷史書——三國志正史是以「魏志」、「蜀志」、「吳志」之順序而寫的。漢獻帝直接讓位給曹丕，所以曹丕爲正統。但「三國演義」中因劉備擁有漢之皇族血統，而被認爲漢帝國之後繼者。

其他的皇帝

「三國演義」書中，較重視誰拿到玉璽才是正統皇帝的證明，也就是才有成爲皇帝的資格。實際上袁術擁有它卻被稱爲僞帝，其結果遭致群雄之反抗，最後還被滅亡。

三國時代之開始

爲供參考，下面記述著曹丕、劉備、孫權何時成爲皇帝：曹丕脅迫獻帝讓位，以洛陽爲都成爲魏之文帝是在二二〇年；劉備知道後以成都爲都，爲蜀漢之皇帝是在二二一年；吳之孫權在建業即位成爲武烈皇帝時是在二三九年。玩家們可不要比他們慢成爲皇帝呀！

事件之做法

必須有玉璽

玉璽是「皇帝即位」事件不可欠缺的。擁有它就可成爲皇帝，注意玉璽有眞品及贗品，假如是贗品，就用外交的方式送給敵人。

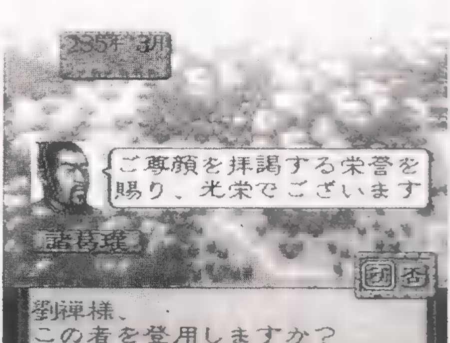
事件之條件

爲了使此事件達成，必須要將許多意外之條件解決掉，但每個條件都不是很困難。首先是所統治的都市要有22以上。只有一個都市之君主身份就想成爲皇帝的人，就像袁術一樣天眞吧！再來是君主要在洛陽。因爲皇帝之位是從獻帝讓出的，那裡如果沒有君主的話，故事就無法展開。而且獻帝死於二三四年，故而必須早在這之前取得22個都市。

事件之好處

事件發生後，並非只是單純成爲皇帝而已，還會發生其他事情，首先會提高配屬武將之忠誠度：平常要讓很多武將的忠誠度提高的話，必須花費很多的金錢，但一當上皇帝後，所有武將的忠誠度都會上昇。其次是與其他勢力的敵對心以及同盟關係都會變化，外交關係也會重整。另外一點或許對戰略上並不重要：那就是配屬之武將的措詞會改變，音樂也會變成皇帝的旋律。

假如拒絕成爲皇帝，這時玉璽就會被處理掉，可是君主之魅力上昇15左右。請考慮這之間的好與壞玩玩看吧！



皇帝即位之後，武將們的措詞就變得恭恭敬敬。

皇帝即位

- 君主包含洛陽統治著 22 個都市
- YES ▽
- 君主在洛陽
- ▽
- 君主擁有眞品玉璽
- ▽
- 君主在洛陽
- ▽
- 比 234 年早
- ▽

（否則：事件不會發生）

「皇帝即位」事件發生

三顧之禮

208 年 1 月（第二階段）

- 不在新野長期作戰
- YES ▽
- 用劉備玩
- ▽
- 劉備只有統治新野
- ▽
- 劉備之屬下關羽．張飛．孫乾在新野
- ▽

（否則：事件不會發生）

「三顧之禮」事件發生

207 年 12 月（第一階段．劉備）

- 用正常模式玩
- YES ▽
- 用劇情 1 ～ 3 玩
- ▽
- 不在新野、許昌長期作戰
- ▽
- 用劉備玩
- ▼
- 用曹操玩，而把信送給徐庶
- ▽
- 劉備、關羽、張飛、孫乾在新野
- ▽
- 曹操在許昌
- ▽
- 徐庶爲劉備之軍師
- ▽
- 第一階段已經發生
- ▽
- 徐庶是否成爲曹操之軍師
- ▽
- 徐庶成爲曹操之屬下

（否則：事件不會發生）

徐庶之忠誠度下降 5

207 年 12 月（第一階段．曹操）

- 用正常模式玩
- YES ▽
- 用劇情 1 ～ 3 玩
- ▽
- 不在新野、許昌長期作戰
- ▽
- 用曹操玩
- ▽
- 不流浪的狀態
- ▽
- 曹操和程昱在許昌
- ▽
- 劉備只統治新野
- ▽
- 徐庶是劉備之軍師
- ▽
- 劉備之屬下有關羽、張飛、孫乾
- ▽
- 信是否送給徐庶？
- ▽

（否則：事件不會發生）

徐庶配屬後其忠誠度減少 50

曹操之魅力上昇一點

三國志 IV

三國志IV超級攻略集　上卷



KOEI

漢末



献帝

一名勇者騎著赤兔馬飛奔而至，他就是呂布，字奉先。

董卓的眼中閃著令人生畏的亮光，說道：

「哦，原來是呂布啊！天下英雄非我與你呂布莫屬了！本國的命運就肩負在你我的身上，[illegible]，若我們再不好好主政的話，[illegible]就是不成的了！」

[illegible]



董卓


呂布


劉備
蜀



關羽

在新野發出髀肉之嘆

劉備的大志不應被消磨於新野。

在春天的桃花園中結拜成同生共死的兄弟，也曾一同走過[illegible]經歷過[illegible]的戰役。有時一同殺敵，有時奇襲，有時救兄弟的事。

以「復興漢室」為志向的人，現在卻[illegible]別人[illegible]中。隨著戰場的生活已經快要八年了。

「在這亂世之中，我真的是[illegible]也[illegible]行嗎？」

「[illegible]，身為[illegible]不[illegible]國[illegible]，[illegible]一[illegible]，而[illegible]這[illegible]，[illegible]麼了？」

由背後傳來巨大的聲音，回頭一看原來是與當日留著相同長髯的男子[illegible]。

終於到[illegible]了[illegible]，[illegible]真是[illegible]啊，[illegible]結同，[illegible]他們而言，此[illegible]如[illegible]般的喜悅。



張飛

超級攻略集 上卷「目錄」

三國志IV

專欄報導

序言

《三國志Ⅳ》PC98版發行一年後，超任版終於可以推出了，將會有不少人因此廢寢忘食地玩著吧！

「三國志演義」是一本生動地描述東漢末期至晉初間的動亂的長篇歷史小說。生活在當時的英雄們的生存方法，至今仍緊扣著我們的心思而不放。洋溢著魅力的武將們個性，若能在遊戲中重現的話——。在此，我們依下述的要點來製作《三國志Ⅳ》，而將「三國志演義」的世界重現。

◑「特殊能力」的導入

為了展現武將的個性，更細微的資料設定是不可欠缺的，因此我們因應於登場的四百五十四名武將的各別個性，而讓他們持有二十四種不同的特殊能力。

◑訊息的多樣化

在《三國志Ⅳ》中的武將很愛說話，有時會提出進言、評定，有時也會對工作發發牢騷，讓操作者能確實地了解他們的主張及意志，也可感受到他們真正的人格。

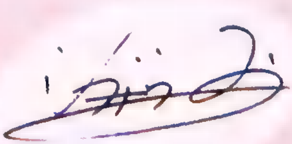
◑由於計略增加對戰爭演進的影響

以往在戰場上的戰鬥畫面，都是以簡單的作業來完成的，針對此現象，《三國志Ⅳ》在戰場上增加了許多計略的運用，成功地使戰鬥的內涵更深入。

除此之外，圖案、思考模式等的強化，及讓「三國志演義」的英雄人物注入生命的機能真是多的數不清，因此各位務必投入於該嶄新的「三國志」中，與歷史上的英雄人物互相切磋琢磨，重新構築新的歷史。

「三國志Ⅳ超級攻略集」是為了讓超任版（與3DO版）的「三國志」迷能夠盡興地玩該遊戲，而收集為數眾多的資料所作成的指引手冊。內含基本的攻略法、敵人在戰場地圖上的出現位置、特殊能力的組成、祕技的使用方法、全部武將的資料及歷史事件等……，且由我自己來介紹各位讀者想知道的事情。請務必買一本放在手邊，以便在玩遊戲時隨時可參考。

シブサワ・コウ



本書的使用方法

「三國志Ⅳ超級攻略集」是針對想更深入玩超任版・3DO版《三國志Ⅳ》的人而寫成的指引手冊（3DO版畫面與本書所刊載畫面大致相同），本書分為上、下二卷，詳細介紹攻略法、武將資料、都市資料、歷史事件、戰場地圖等與遊戲相關的各種資料。有甚麼會比由《三國志Ⅳ》的製作者シブサワ・コウ自己來解說還更清楚的呢！故想必本書必定記載了許多各位讀者想知道的攻略法及其它資料。另外，本書為了區別指令與特殊能力，表示指令的話會加上〔〕符號，而表示特殊能力的話會加上「」符號，例如，〔火計〕係表示火計指令，而「火計」係表示火計的特殊能力之意。

關於上卷

◑附錄別冊

詳細說明特殊事件的發生條件，但是對於想自行發現的人而言，那就千萬不要偷看哦！

◑第一章 劇情介紹

針對全部6個劇情的開始狀況，以淺顯易懂的方式加以解說。而且對於所有出現的君主的實力都附有能讓人一目瞭然的雷達圖表。

◑第二章 基本攻略法

指令的具體使用方法及效果不是只靠手冊就能夠理解的，《三國志Ⅳ》所感到自豪的詳細資料，若不能了解它的意義及目的就會變得毫無意義，在此首先針對初學者來解說指令及資料的意義。

另外，由主要製作者シブサワ・コウ親自來診斷讀者的性格，來解說適合各種性格的攻略法，如果依本書所述的方法來操作的話，任何初學者都可成為三國時代的英雄。

◑第三章 戰場・都市介紹

事前的情報蒐集是克敵制勝的關鍵，在此公開了①戰場是怎樣的地形呢？②敵人會在哪一個點出現呢？③陷阱在哪裡呢？等等，若也能熟讀針對各地圖所推薦的戰法的話，必可取得戰爭的勝利。另一方面，在都市介紹中，加上歷史的解說，讓人對該都市的經濟能力能一目瞭然，同時在本章中也會介紹一些有效率的戰法。

關於下卷

●第四章　心得攻略法

介紹在《三國志Ⅳ》中新出現的特殊能力，若能知道擁有特殊能力的武將所特有的祕技，必可獲得不少有助益的資料。

另外，在QA園地中，公開了許多只有開發者才知道的資料。

●第五章　武將介紹

活躍在《三國志Ⅳ》的世界中的英雄，可分成「魏」、「蜀」、「吳」、「他」、「愚」五類，而算出各類中的總合名次前20名；內政值、軍事值各前10名；對於總合值前20名者附有人物評論，當然「愚」的部份，是由總合能力值最低者開始分等級。

另外，對於那些雲遊四方、浪跡各地的名士們，也會附上物品、特性資料來指引各位，至於物品還會再說明其來歷、使用法及效果。

●第六章　《三國志Ⅳ》內幕報告

取材於《三國志Ⅳ》超任版的製作過程，將創作音樂時的情況、描繪圖案時的情況、及組合程式時的情況全部公開。

在「實驗!!三國志Ⅳ!!」中，徹底探討了各種不同狀況所發生的問題。

●第七章　資料一覽

對全部四百五十四名武將的能力值、特殊能力的有無做一完整的介紹，而且將其內政值、軍事值算出並加以刊載，更可瞭解武將們的總合順序。

至於都市資料中，將劇情1～劇情6內所出現的四十三座都市做一完整的介紹，特別是依序地刊載了其人口、民忠、金錢、兵糧、開發、治水、商業及技術。

第一章

劇情介紹

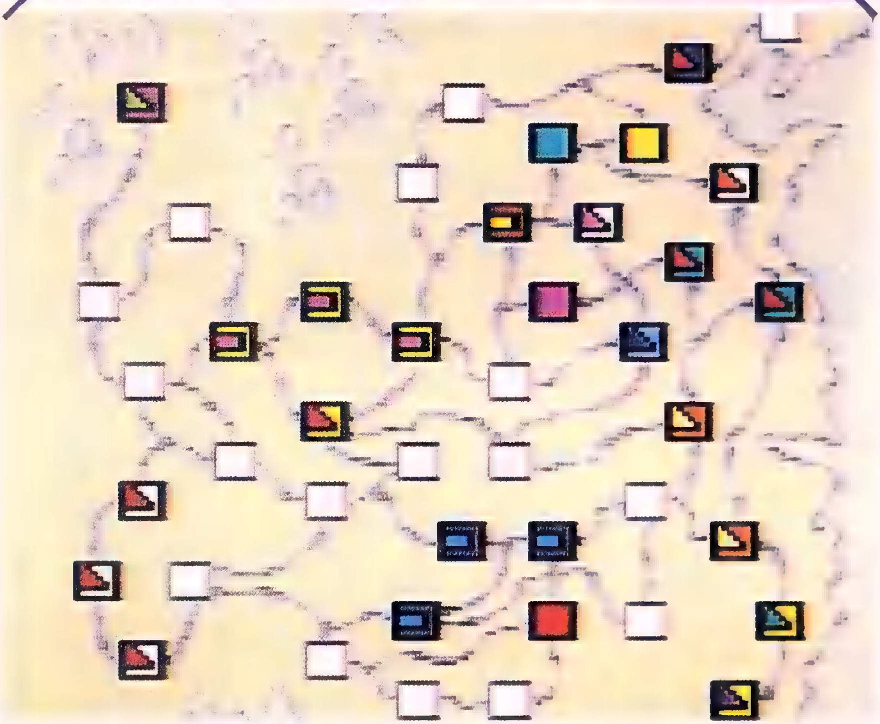


古之成敗者、誠有其才、雖弱必強、苟非其人、雖強易弱。

——自古以來，國家變強或變弱完全決定於君主的才能，君主若具有才能的話，國家便強盛，否則的話，國家便衰弱。（「魏書」荀彧傳）

本章介紹劇情1～劇情6，即使選擇了其中任一劇情中的任一君主，最後仰賴的還是你自己的力量。

劇情1　董卓、都洛陽を制す



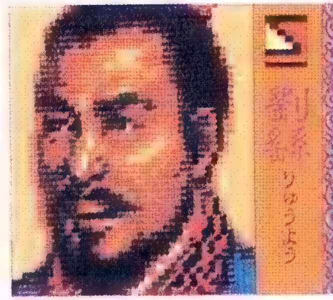
該劇情的狀況

公元一八九年是東漢王朝趨向滅亡的一年，首先是東漢第十一代皇帝靈帝駕崩，外戚何進推舉少帝即位。何進爲了掃除與其對立的宦官，而召董卓與袁紹進京都洛陽協助，董卓未到，何進反而已被宦官所殺，兵馬大權最後卻落入董卓的手中，突然間成爲權力中心的董卓於是廢少帝改立獻帝，從此恣意妄爲：：。

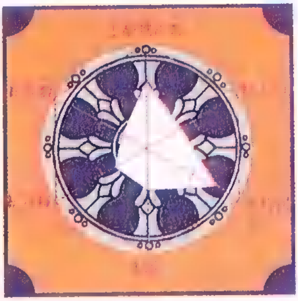
遊戲中的董卓，他的勢力範圍包含洛陽、弘農、長安等地，其經濟力與軍事力都是出類拔萃的。因爲割據於各地之群雄的國力尚未完備，故若選擇董卓好好地玩的話，必定可以在遊戲中順利推展。

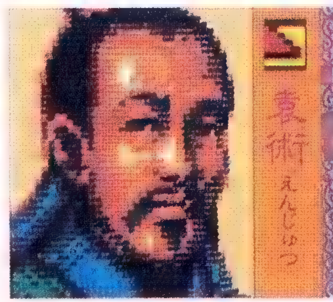
至於後來成爲大勢力的劉備、曹操及孫權，此時仍是不堪一擊的弱小勢力而已。在序盤時，儘量不要和董卓對抗，而要穩健地建立自己的勢力才好。

劇情1

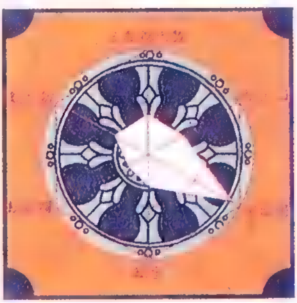


◆根據地是壽春。
◆手下武將有三人。
◆四周無強敵。
◆增加手下武將的人數為首務，其次是奪取空白地。



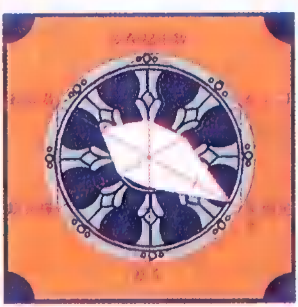


◆根據地是宛。
◆手下武將有四人。
◆鄰接董卓的支配都市。
◆首先應該與董卓結盟，來充實國力準備戰爭。



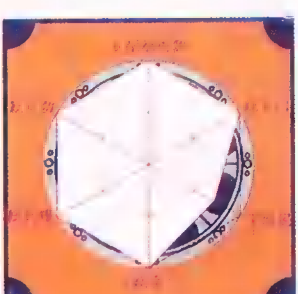


◆根據地是南皮。
◆手下武將有十四人。
◆鄰接劉備支配的平原。
◆人才豐富，首先應該攻打公孫瓚，奪取幽州。



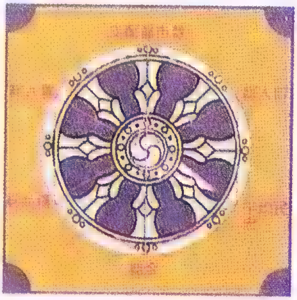


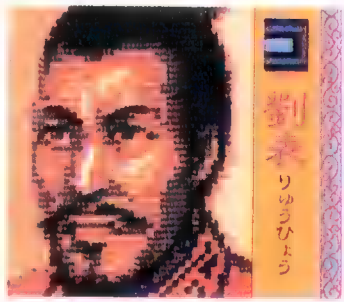
◆根據地是洛陽。
◆手下武將有二十二人。
◆鄰接的許昌是空白地。
◆沒有任何可怕的敵人，應及早擊潰曹操、劉備。



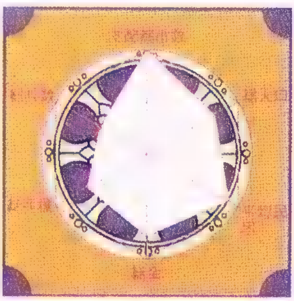


◆根據地是會稽。
◆手下武將有二人。
◆位於揚州的最南端，擁有地利。
◆若不先打敗嚴白虎的話，甚麼事也不能做；其重點是強化軍備。



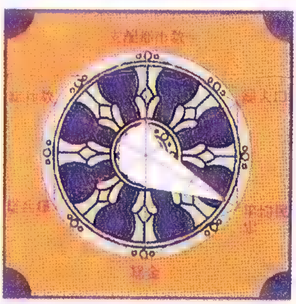


◆根據地是襄陽。
◆手下武將有六人。
◆四周盡是空白地。
◆國力很強，若能打敗孫堅的話，整個江南都將成爲其勢力範圍。





◆根據地是陳留。
◆手下武將有七人。
◆隔著許昌與董卓相鄰。
◆還屬於弱小國家，須先奪取許昌，把它改造成生產國。

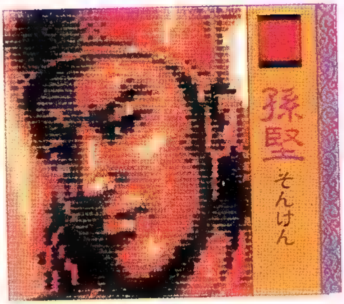


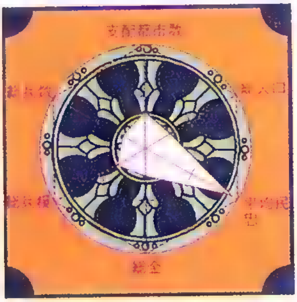


◆根據地是平原。
◆手下武將有三人。
◆鄰接強敵袁紹。
◆缺乏人才，須靠作戰勝利來補充人才。



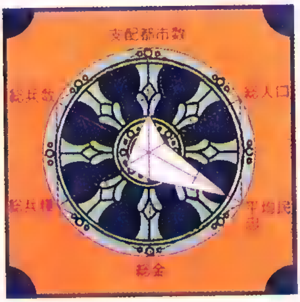
劇情1



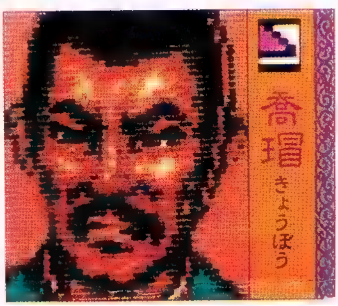


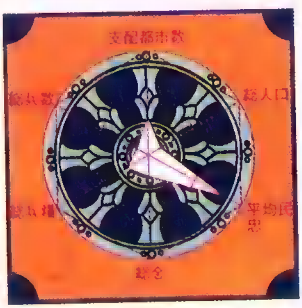
◆根據地是長沙。
◆手下武將有八人。
◆要注意相鄰的劉表。
◆須打倒劉表，將周邊的空白地改造成生產[illegible]，致力於富國強兵。





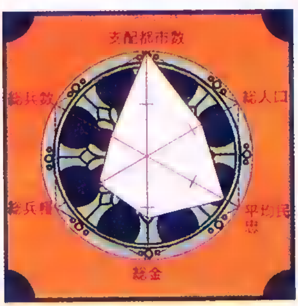
◆根據地是鄴。
◆手下武將有二人。
◆夾在劉備與曹操之間。
◆四周盡是強敵，應捨棄根據地移往代縣爲上策。





◆根據地是濮陽。
◆手下武將無。
◆周邊無空白地。
◆是一位沒有部屬的寂寞君主，人才任用爲其先務。

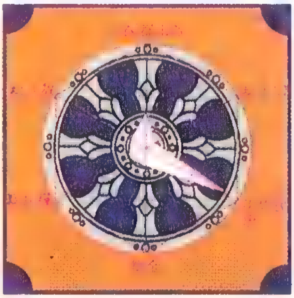




◆根據地是成都。
◆手下武將有八人。
◆四周並無其他勢力存在。
◆控制整個益州，可不慌不忙地強化軍備，任用人才。

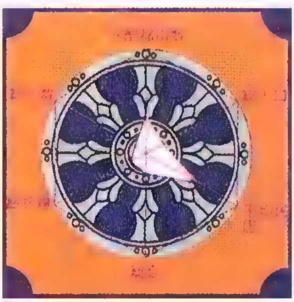


◆根據地是北平。
◆手下武將有二人。
◆與袁紹的勢力相鄰接。
◆先取襄平、代縣，再與袁紹同盟。





◆根據地是吳。
◆手下武將有一人。
◆被劉繇擋住前進的路。
◆希望先攻打王朗，待勢力相當時，再與其結盟。



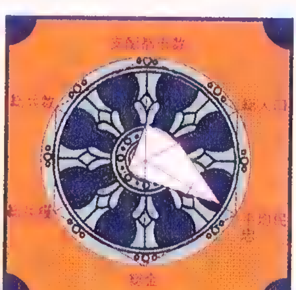


◆根據地是西涼。
◆手下武將有三人。
◆因在西涼北端，擁有地利。
◆雖受惠於有空白地，但手下少為其缺點。

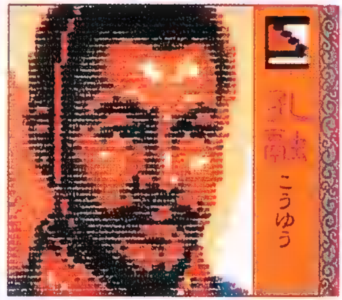




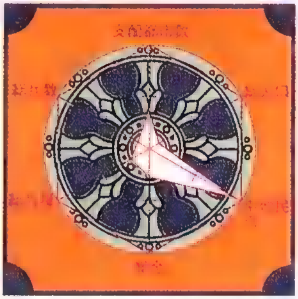
◆根據地是譙。
◆手下武將無。
◆鄰接曹操的勢力。
◆努力地任用在野武將，來解決人才不足的問題。



劇情1

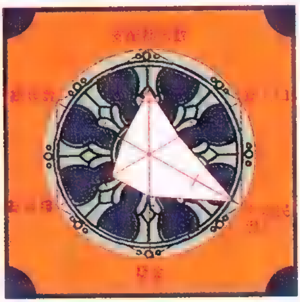


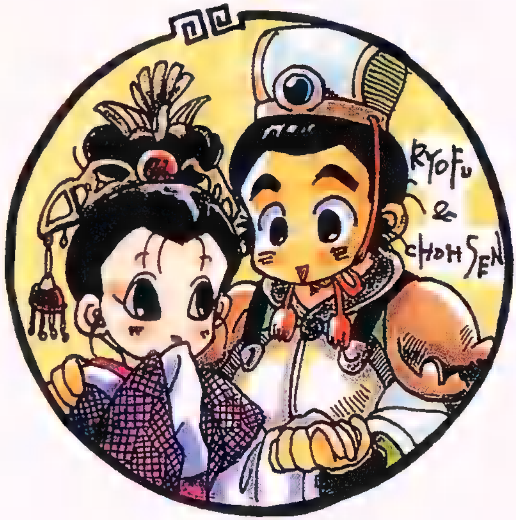
◆根據地是北海。
◆手下武將有二人。
◆鄰接劉備、袁紹的勢力。
◆苦於四周無空白地，唯有與鄰國結盟一途。



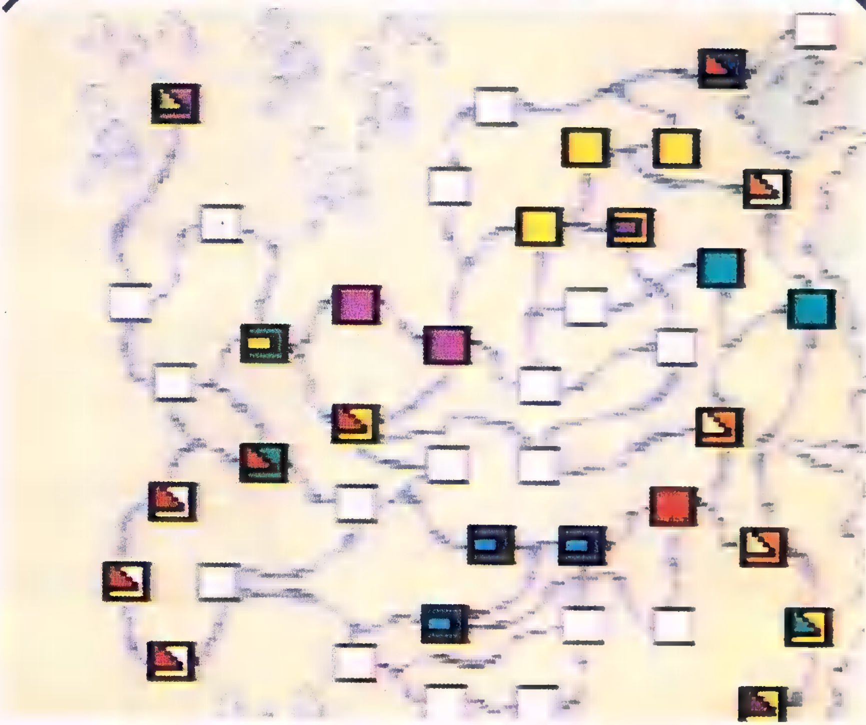


◆根據地是徐州。
◆手下武將有五人。
◆根據地與曹操相鄰。
◆將軍備集中於徐州，避免受曹操的攻擊。





劇情2　飛將軍、中原に舞う



該劇情的狀況

本劇情係描述董卓死後，群雄爭權奪利的情景。正好此時，陶謙去世，劉備成爲徐州牧。此時，呂布成爲焦點人物。在殺董卓之前還過的不錯，結局竟淪到喪失地盤游走於群雄之間，最後還被曹操、劉備所殺。

然而，遊戲中勢力最強者是掌握整個冀州的袁紹，他已握有三個都市，尙有擴大領土的野心。

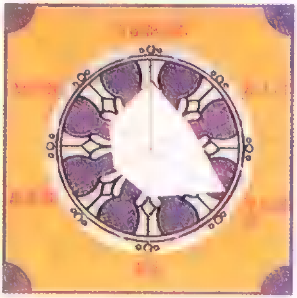
曹操在忙於對抗袁紹之時，其統轄地徐州不愼被呂布所佔領，迫使其退至洛陽、弘農做爲根據地。劉備雖擁有二個都市，但因與呂布相鄰，故也不可粗心大意。

現在將視線轉到南方來看，在揚州孫策繼承了孫堅的家業後，想做進一步的發展，但四周無強敵的荆北劉表、以及益州劉璋對他而言，可是一大威脅。

劇情2

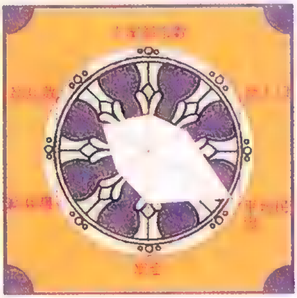


◆根據地是壽春。
◆手下武將有五人。
◆夾於劉備與孫策的勢力間。
◆應將根據地移至建業，轉而奪取揚州，強化軍備。



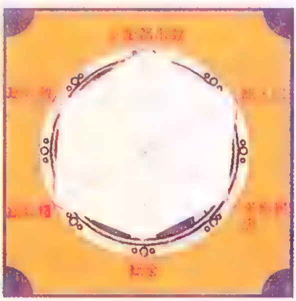


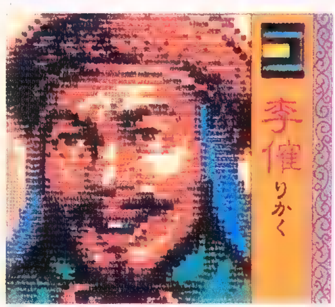
◆根據地是宛。
◆手下武將有四人。
◆鄰接曹操的勢力範圍。
◆人才不足，應攻打李傕，採用其手下武將。



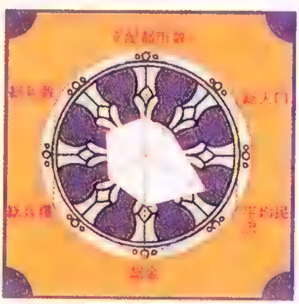


◆根據地是南皮。
◆手下武將有二十二人。
◆鄰接呂布的勢力範圍。
◆應攻擊周邊的弱小勢力，從幽州到豫州全部吞併。

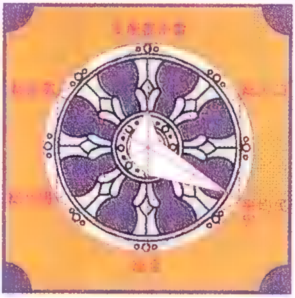




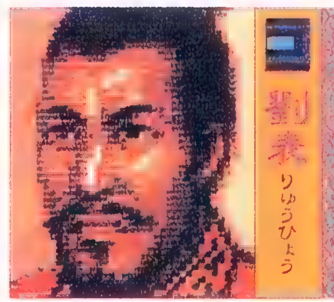
◆根據地是長安。
◆手下武將有七人。
◆雖與曹操相鄰，但四周仍有許多空白地。
◆雖佔有長安，但與曹操相鄰，故應尋求同盟。

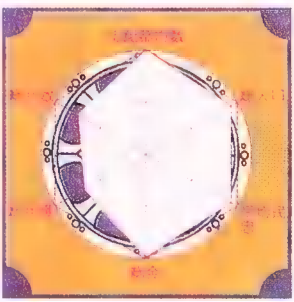






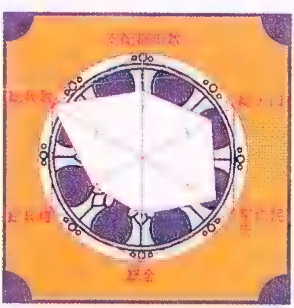
◆根據地是會稽。
◆手下武將有二人。
◆位於揚州的最南端，擁有地利。
◆若不先打敗嚴白虎的話，甚麼事也不能做；其重點是強化軍備。





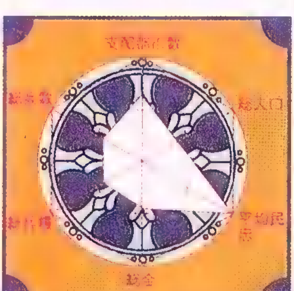
◆根據地是襄陽。
◆手下武將有九人。
◆鄰接孫策的勢力範圍。
◆因孫策尚爲弱勢團體，應及早將他擊敗，並接收其手下。





◆根據地是洛陽。
◆手下武將有二十一人。
◆四周並無強敵。
◆應先取得許昌與長安，來鞏固經濟實力。

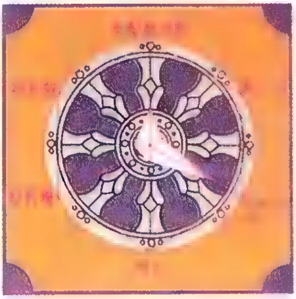


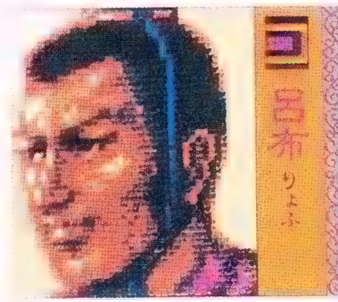


◆根據地是下邳。
◆手下武將有九人。
◆鄰接強敵呂布、袁紹。
◆暫時先與袁紹同盟，並致力於擴大勢力。

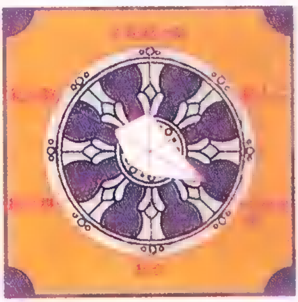


◆根據地是盧江。
◆手下武將有十人。
◆夾於劉表、劉繇之間。
◆人才濟濟但國力貧乏，最初應奪取建業。



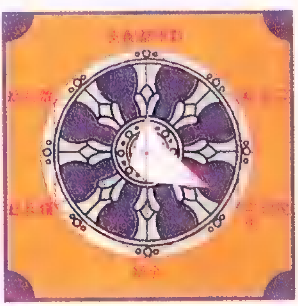


◆根據地是濮陽。
◆手下武將有八人。
◆夾於劉備、袁紹之間。
◆應以許昌爲根據地，遠離袁紹、劉備爲上策。



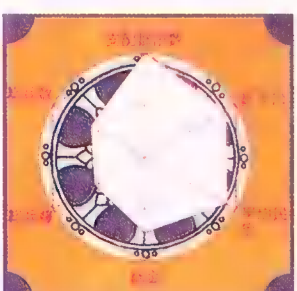


◆根據地是漢中。
◆手下武將有三人。
◆鄰接劉璋的勢力。
◆與其留在漢中，倒不如移向無敵人環顧的荊州南部。



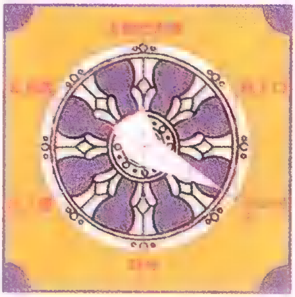


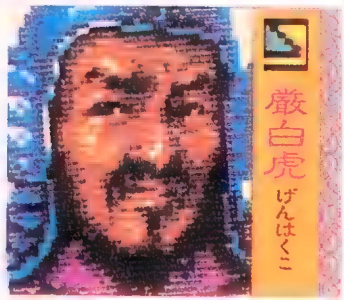
◆根據地是成都。
◆手下武將有十四人。
◆相鄰的敵人只有張魯。
◆奪取漢中之後，先儲存國力，再進軍中原。



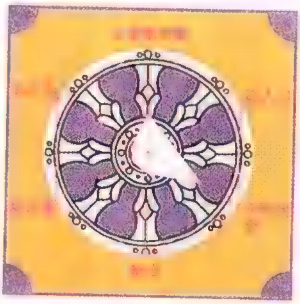


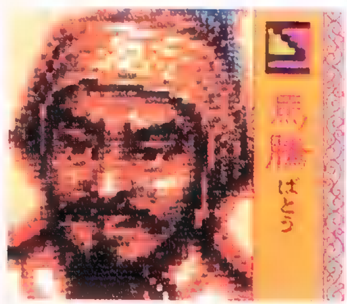
◆根據地是北平。
◆手下武將有一人。
◆鄰接袁紹的勢力範圍。
◆先決要務是任用人才，再把襄平作爲生產國來開發。



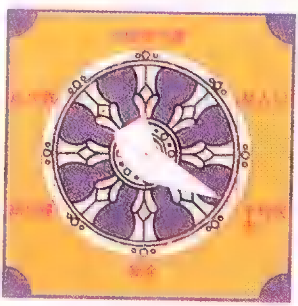


◆根據地是吳。
◆手下武將有一人。
◆夾於劉繇、王朗之間。
◆與劉備結盟，共同攻打劉繇。



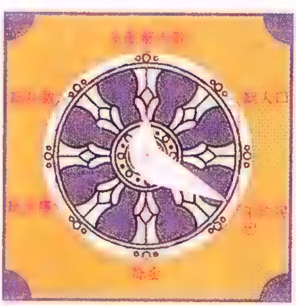


◆根據地是西涼。
◆手下武將有七人。
◆位於涼州的北端，擁有地利。
◆將天水、安定建造成生產國，並及早奪取長安。

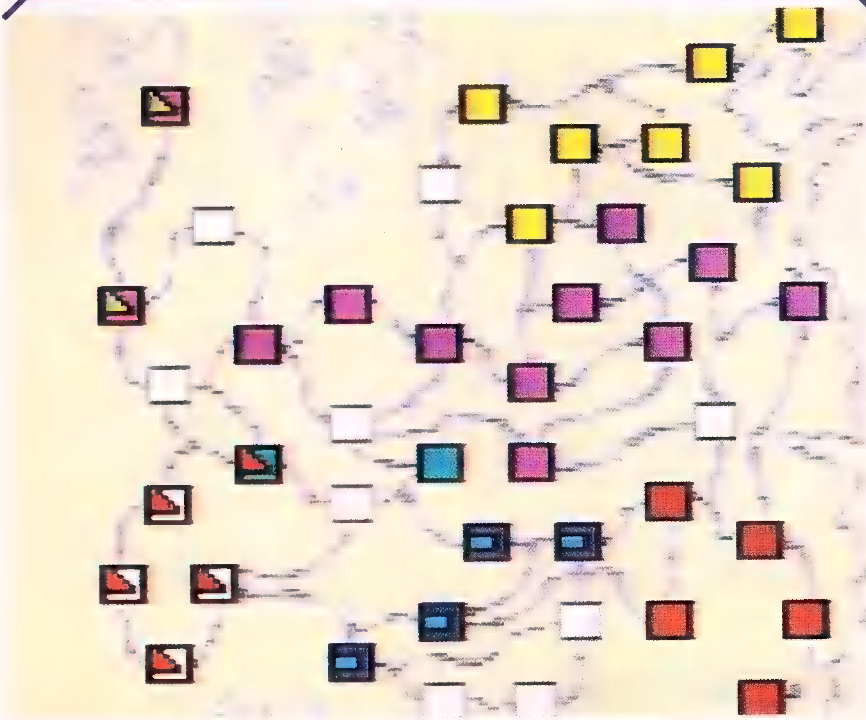




◆根據地是北海。
◆手下武將無。
◆鄰接劉備、袁紹的勢力。
◆無退守之地，應致力於人才的強化及充實內政。



劇情3　劉備、新野に雌伏す



該劇情的狀況

這是描述成長爲中勢力的群雄間相互攻擊的動人劇情。遊戲是從劉備被曹操打敗後投靠劉表，在新野發出髀肉之嘆揭開序幕。

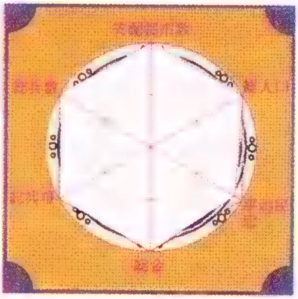
此時的劉備，還受惠於手下武將，仍擁有一個管轄都市，但因爲其他群雄都已鞏固了各自的地盤，若不奮起直追的話，大概很難有所作爲了。

曹操在前年的公元二〇〇年在官渡一役中大敗袁紹後，勢力更加強盛。另一方面，袁紹擊敗公孫瓚統一河北，但在官渡一役中喪失許多良將，且其南部被曹操的勢力控制著。但因爲史實上記載著袁紹在翌年二〇二年去世，故即使在玩遊戲的過程中，也必須將他死後的體制結構變化考慮進去。

孫權已在揚州建立起一大勢力，更有著向外發展的野心，劉表、劉璋也順利地擴張著勢力。

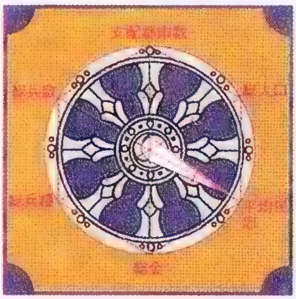


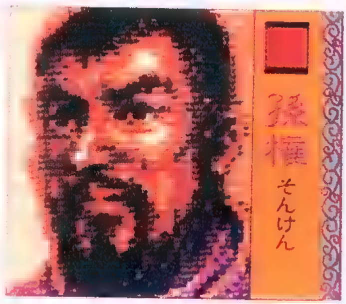
◆根據地是許昌。
◆手下武將有四十四人。
◆中原盡在其勢力下。
◆須考慮人才的適才適所，將他們安排在適當的場所。



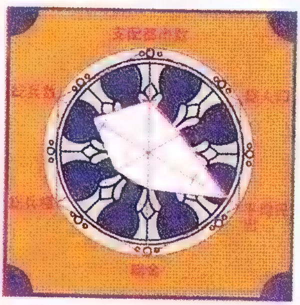


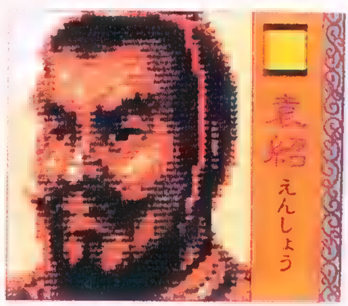
◆根據地是新野。
◆手下武將有九人。
◆鄰接強敵曹操。
◆雖擁有優秀的人才，但國力太低，須充實內政。



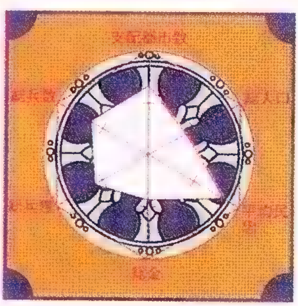


◆根據地是建業。
◆手下武將有二十七人。
◆與曹操、劉表的勢力相鄰接。
◆人才雖多但仍不敵曹操，首先須取得荊州。





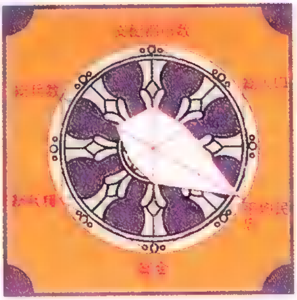
◆根據地是南皮。
◆手下武將有十八人。
◆統治有河北。
◆最優先課題是軍事力的增強，應先攻擊弱小的勢力。



劇情3

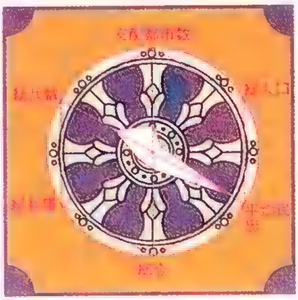


◆根據地是成都。
◆手下武將有十五人。
◆統治有益州。
◆應把軍備集中在永安，以防備相鄰接的劉表。



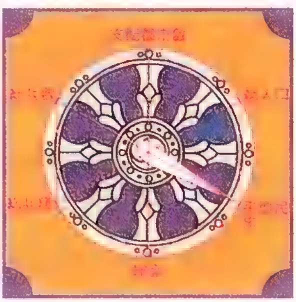


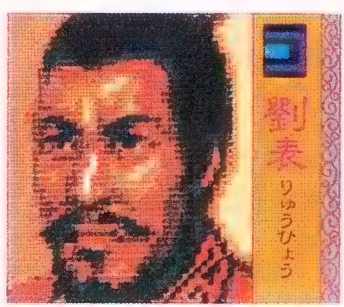
◆根據地是西涼。
◆手下武將有十二人。
◆統治有涼州北端。
◆須先奪取長安以便向中原發展，強化軍備爲其優先課題。



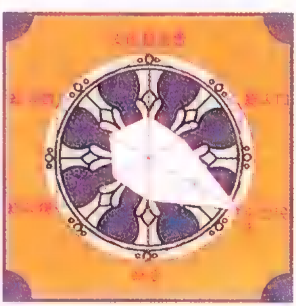


◆根據地是漢中。
◆手下武將有三人。
◆鄰接曹操、劉璋的勢力。
◆與曹操結盟，當遭其他勢力攻擊時，可請其求援軍幫助。

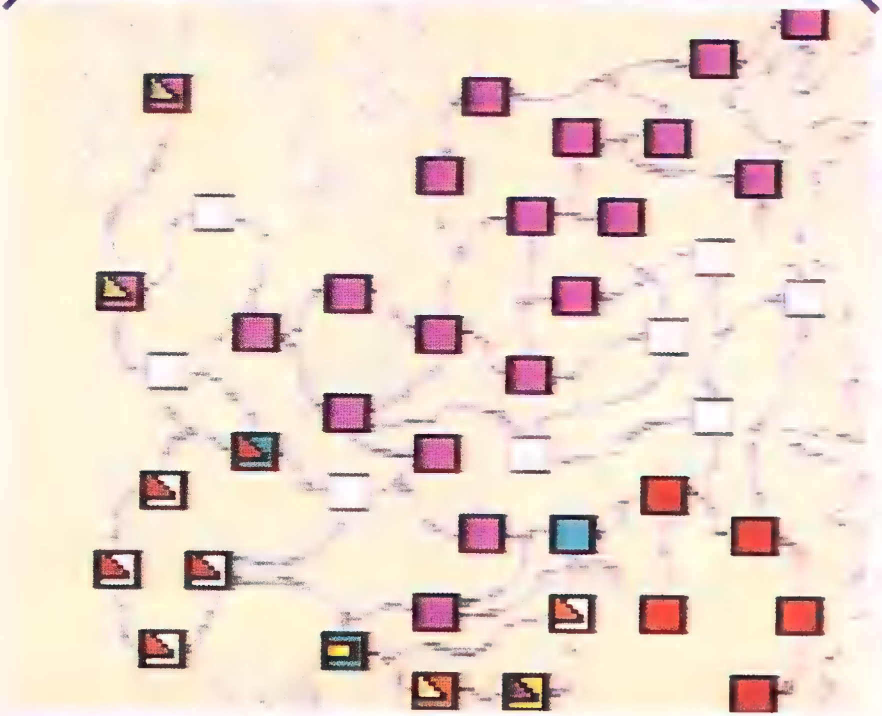




◆根據地是襄陽。
◆手下武將有十四人。
◆鄰接孫權、劉備的勢力範圍。
◆一開始不要與孫策交戰，應先打倒劉備。



劇情4　臥龍、赤壁に飛翔す



該劇情的狀況

該劇情係在描述曹操滅了袁紹統治華北後，即將揮軍南下的情景。其他的勢力若想一統中國的話，勢必與曹操發生激烈的衝突。

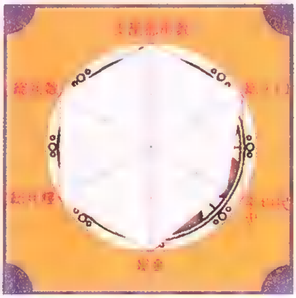
劇情的開始正好是即將發生赤壁之戰之前，如天上的星星般那樣多的武將即將展開激烈的戰鬥，這裏也正是「三國志演義」前半的高潮。在史實上，從該年十月起，曹操與孫權、劉備的軍隊在赤壁展開戰鬥，同年十二月，曹操軍隊中了「連環計」而慘遭大敗。

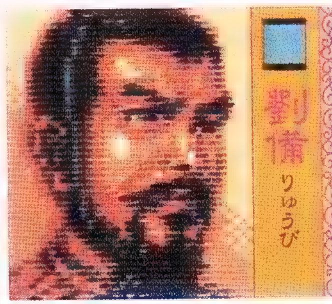
在遊戲中，曹操將兵力往赤壁附近的襄陽、江陵集中，相對地，劉備與孫權也將兵馬部署在長江沿岸，一時形勢告急，荊州宛如一個火藥庫。此時位於荊州南部的弱小君主韓玄、趙範、金旋、劉度等都處於危險狀態，但另一方面，涼州的馬騰、益州的劉璋卻可按照自己的腳步逐漸建造國家。

劇情 4

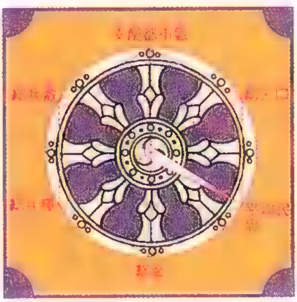


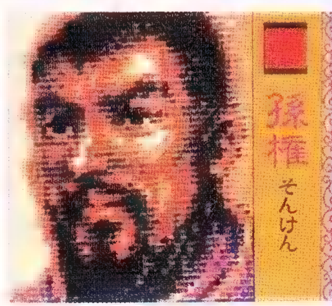
◆根據地是襄陽。
◆手下武將有六十三人。
◆中原、河北幾乎都在其統治下。
◆可怕的敵人只有孫權一個，開始時應去奪取空白地。



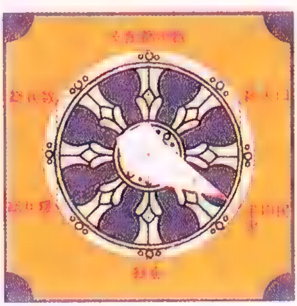


◆根據地是江夏。
◆手下武將有十九人。
◆夾於曹操、孫權之間。
◆國力低，須打倒荊州南部的君主來擴大自己的領土。



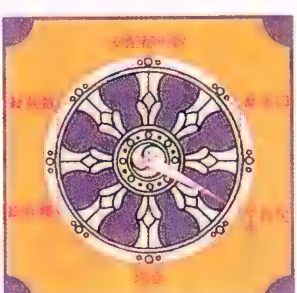


◆根據地是建業。
◆手下武將有四十六人。
◆與曹操的勢力間有空白地。
◆首先應奪取空白地來擴大領土，並與曹操同盟。



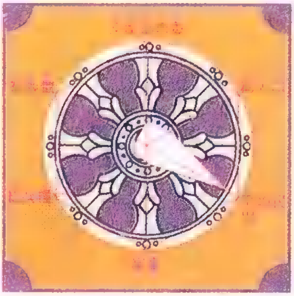


◆根據地是長沙。
◆手下武將有二人。
◆周邊有曹操、孫權的勢力。
◆應奪取荊州南部，來解決手下武將不足的困擾。



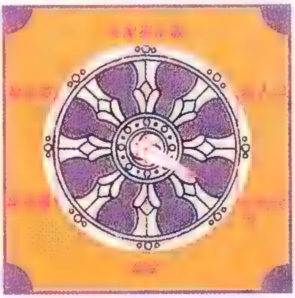


◆根據地是成都。
◆手下武將有十九人。
◆統治有益州。
◆應把江州、成都改造成生產都市，並致力於軍備的擴大。



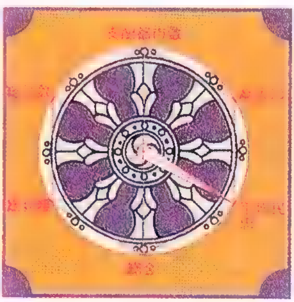


◆根據地是西涼。
◆手下武將有十一人。
◆近接曹操的領土。
◆以軍馬爲禮物來換取與曹操締結同盟。



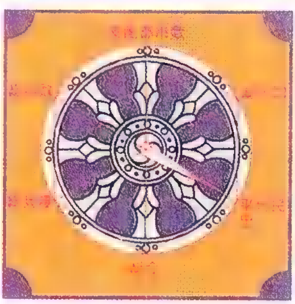


◆根據地是漢中。
◆手下武將有三人。
◆鄰接曹操、劉璋的勢力。
◆唯有先與曹操結盟，並不動聲色地致力於國力的強化。

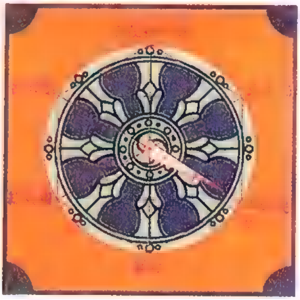




◆根據地是武陵。
◆手下武將有一人。
◆鄰接曹操、劉璋的勢力範圍。
◆若與曹操同盟共同進攻長沙的話，才能打開一條生路。



劇情4





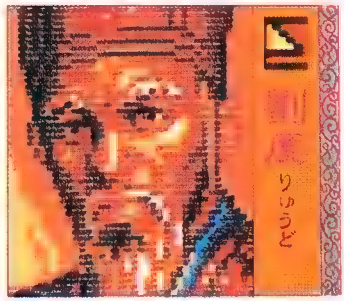
◆根據地是桂陽。

◆手下武將有一人。

◆韓玄、劉度擋住其前進的路。

◆人才不足，須攻打韓玄、劉度，然後任用他們的手下。





◆根據地是零陵。

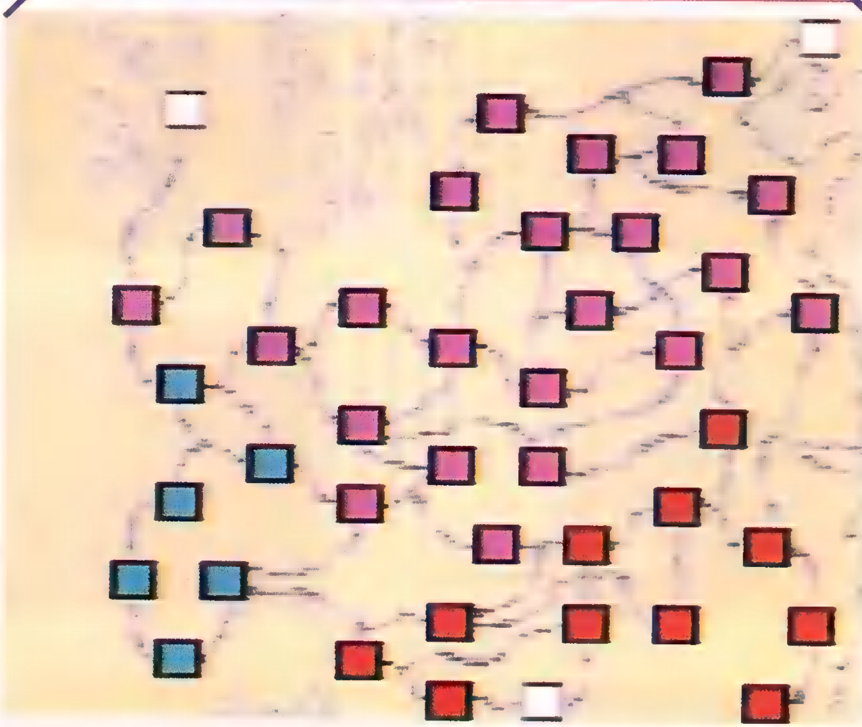
◆手下武將有二人。

◆夾於金旋、趙範之間，無法動彈。

◆奪取武陵之後，應與曹操同盟，共同打倒劉璋。



劇情5　漢朝滅び三國鼎立す



該劇情的狀況

該劇情才是三國時代眞正的開始。在史實上，劉備在該年繼承了漢室的正統成爲皇帝，在此順便一提的是，魏在前年因曹丕廢除獻帝而成立的，另外，吳是建國於翌年公元二二二年，而孫權在公元二二九年繼承了帝位。

而前一年，劉備的手下關羽中了吳國呂蒙的計策而被殺身亡，張飛、黃忠、馬超也相繼去世，蜀國逐漸陷入人才不足的困境，雖然處於如此的危機狀況下，蜀國仍展開其北伐計畫。

吳國由孫權開始算起，尚有陸遜、甘寧及諸葛瑾等武將在，爲數雖然不多但仍足以承受艱苦的戰鬥，而在魏國曹操已死，曹丕底下的武將人數衆多，故雖說三國鼎立，但整體來看曹魏是絕對佔有優勢的，在地力上屈居劣勢的蜀國及吳國結成同盟後，明暗勢力就清楚地分開了。

劇情5

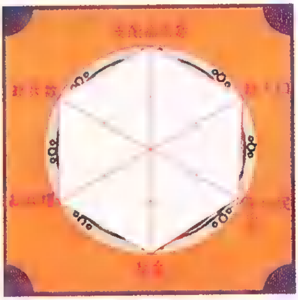


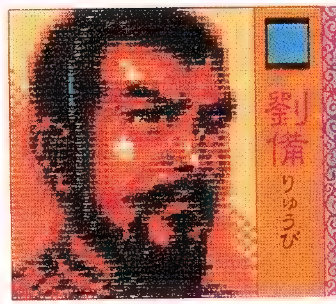
◆根據地是許昌。

◆手下武將有六十八人。

◆全部都市的五成在其統治下。

◆鎖定劉備或孫權中的任何一位加以消滅，再逐步去統一天下。



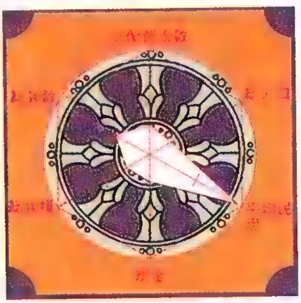


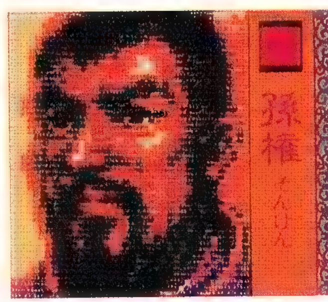
◆根據地是成都。

◆手下武將有五十五人。

◆只統治全部都市的一成多。

◆若不與曹操、孫權中的一方同盟的話，很難突破現狀。



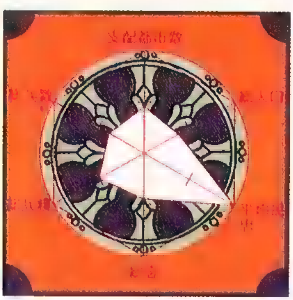


◆根據地是吳。

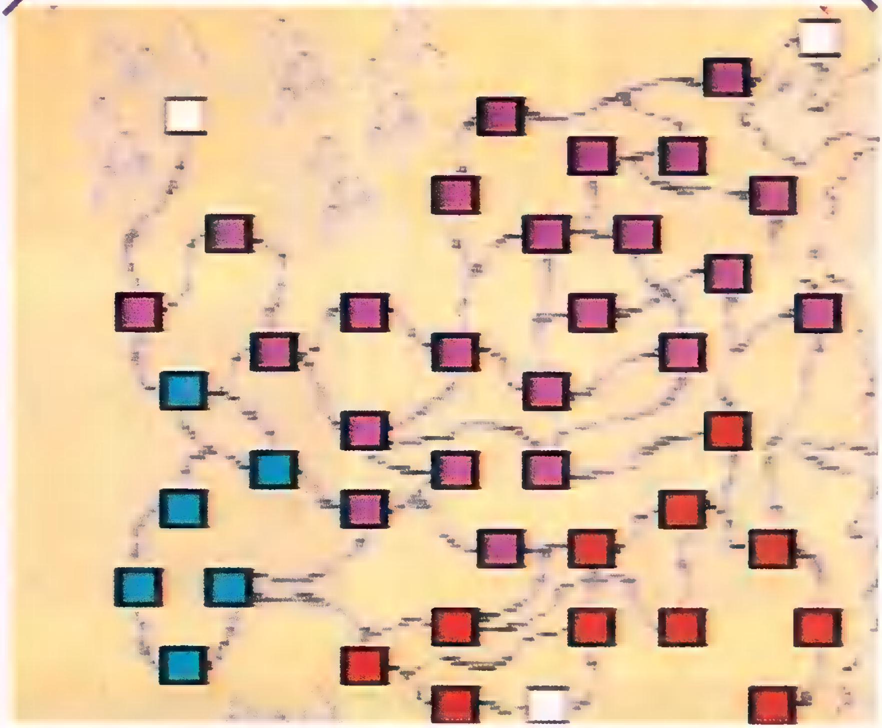
◆手下武將有四十三人。

◆統治有全部都市的二成多。

◆稍嫌人才不足，應逐漸地從曹操陣營中吸收。



劇情6　巨星，五丈原に墜つ

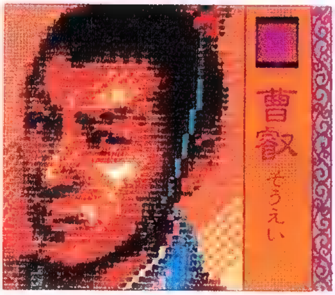


該劇情的狀況

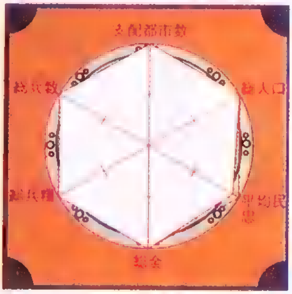
劇情開始時各勢力的都市所有狀況與劇情5一樣沒有變化，但經過十四年的歲月，出場人物大多已變了，三國間的勢力均衡狀態產生了微妙的偏移。

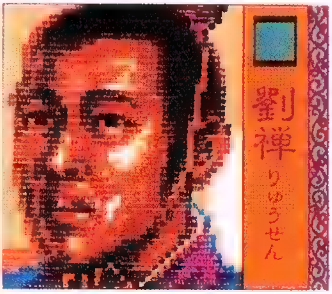
在蜀國名將相繼去世後，國家的浮沈可說完全靠簡雍及蔣琬二人，該二人能扶持昏君劉禪奮鬥到甚麼地步，也決定著蜀國未來的命運。

吳國的勇將也相繼去世，剩下的張昭、諸葛瑾等人也已年邁，可說是以孫權為中心，並由陸遜及諸葛恪二人擔負起時代重任的時刻。只有魏國仍然是人才濟濟，除了以司馬懿為首的司馬家族外，尚有鄧艾、鍾會、夏侯霸、諸葛誕、文鴦、羊祜、杜預、王修等人，還是有相當多引人注目的武將明星。客觀來說，與其他二國間的國力差距將逐漸拉大。

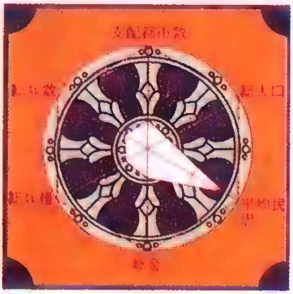


◆根據地是許昌。
◆手下武將有七十人。
◆全部都市的五成在其統治下。
◆即使換了君主，國力也毫無動搖，不用怕，南下吧！



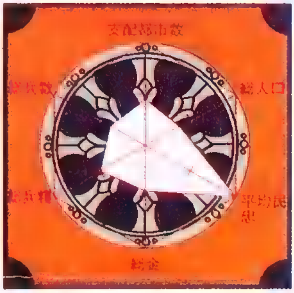


◆根據地是成都。
◆手下武將有四十一人。
◆只統治全部都市的一成多。
◆欠缺優秀的人才，只好與孫權或曹叡中的一方同盟吧！





◆根據地是建業。
◆手下武將有三十六人。
◆統治有全部都市的二成多。
◆將荊州南部及揚州建造成生產國，準備與魏國作戰吧！



★決！①

弱小勢力的對決！

誰是最弱勢力？

群雄割劇、戰亂連綿的〈三國志Ⅳ〉中，最強的人大概是劇情4中的曹操吧！雖然就國力而言，應以劇情5的曹丕與劇情6的曹叡較強，但劇情4中的曹操卻毫無可匹敵的對手。

對初次玩〈三國志Ⅳ〉的人而言，勸你們還是下注最強的勢力吧！

那麼，最弱的勢力該是誰呢？在此想舉出兩位候選人，一位是劇情2中的孔融，另一位是劇情4中的金旋。

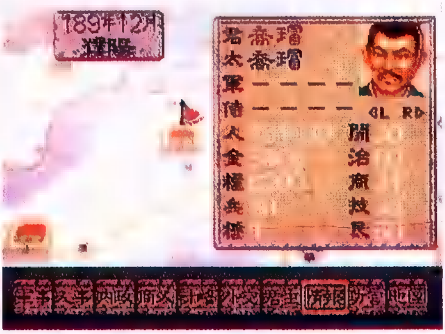
孔融的情況

無手下武將是孔融的悲哀，所以他只好一人身兼內政與訓練的任務，這真是悲哀啊！在指令實行狀況的報告畫面中，常常會出現「一個人的話太寂寞了」等讓人感到哀愁的句子，在劇情1的時候，孔融有一位名叫武安國的手下武將（他是知力21、政治力18的笨武將），這樣還有救嗎？對該劇情裡的孔融而言，最優先的課題大概是人才的任用吧！而孔融本身的能力值很高是唯一的希望。

金旋的情況

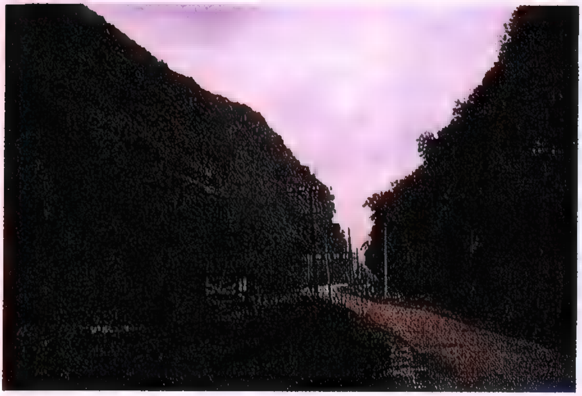
另一方面，劇情4中的金旋有一個能力值普通的手下武將，名叫鞏志。乍看之下情況是比孔融有利，但在這裡，他與全劇中實力最強的曹操及稱霸巴蜀之地的霸主劉璋相鄰接，且金旋所在的荊州南部充斥著韓玄、劉度、趙範等弱小勢力，若不留神些，在平定這些弱勢團體前，恐怕已被二大強敵消滅了吧！對金旋而言最優先的課題是與二強同盟。高手們，來挑戰吧！

在此介紹的孔融與金旋，由他們的弱小情況可知是專為高手設計的君主。自負對〈三國志Ⅳ〉相當擅長的人可以自己來演該二人，以確認何者較弱。



在角逐弱小勢力中，劇情1的喬瑁也是有力的候選人之一，他也是無手下武將。

第二章 基本攻略法



定國之術，在于強兵足食。

——使國家安定的基本在於強化兵力及充足食糧。

（「魏書」武帝紀）

本章中將針對《三國志IV》中的「定國之術」，詳細地給各位解說。

指令解說・都市

對初次玩《三國志IV》的人而言，應該有些人會因不知從何開始而感到迷惑。在此，首先給各位整理城市的指令。



這是可以確認都市資料的畫面，畫面可用L、R鍵進行切換。

《三國志IV》的指令

在《三國志IV》中，玩家最主要的事情依順序爲「提高國力」、「創造戰爭中必勝的局勢」、及「戰勝來擴大領土」等。以下我們就分別稱該三支柱爲第一階段、第二階段及第三階段吧！

在《三國志IV》中，爲了要進行統一三國，基本上，必須要確實地好好掌握第一階段到第三階段的過程，其中的第一階段及第二階段須用所謂的戰略指令（在都市中使用的指令）來實現（參照戰略指令體系圖），首先就讓我們來熟悉該戰略指令。

最優先的是人事

所有的都市指令中最重要的是有關國力的基礎——「人」的指令，也就是「人事」。簡略地將其使用方法加以整理，若想要增加手下武將的數量時，先用（搜索），發現之後，再用（登用）將他招爲我軍，若即使已招爲我軍但其忠誠度低於90時，可加以（褒美）來提高其忠誠度，若忠誠度低於60時，可用（施し）兵糧來提高其忠誠度，不僅可防住民叛變，也可增加兵糧、金錢的收入。

內政爲國之根本

在第一階段「增強國力」中最重要的事爲都市的內政，該內政的特徵是不需要每個月頒佈命令，也沒有期限，只要針對（開發）、（治水）、（商業）、（技術）等項，任命適當的負責官員，決



【戰略指令體系圖】

定好投資金額後，就讓他們自由地發揮吧！

在這之中，尤以〔開發〕及〔商業〕特別重要，因爲這二項是分別決定兵糧、金錢收入的項目，故在序盤時應使用該兩個指令來完成重要的目的｜｜提昇土地的開發價值及商業價值。

另外，〔治水〕經常會被疏忽掉。因爲位於大河旁邊的都市易受颱風、洪水的侵害，故希望能及早加以投資。

行家要能活用商人

遊戲序盤時，在民忠度低的都市加以〔施し〕，或沒考量兵糧而過度地加以〔徵兵〕的話，會發生金錢及兵糧不足的現象。

此時可與商人進行交易，金錢不足時可用〔米賣〕來賣出

コマンド／データ／都市	移動	輸送	戰争	徵兵	訓練	製造	密偵	搜索	登用	褒美	施し	同盟	共同	進物	勸告	破棄	捕虜	要請	開発	治水	商業	技術	埋伏	作敵	驅虎	流言	燒討	諜報
人口				↓																								
民忠誠度				↓							↑					↓			↑	↑	↑	↑						
金	↕	↕				↓				↓		(↓)	(↓)	(↓)	(↓)		(↓)	(↓)	↓	↓	↓	↓						
兵糧	↕	↕										(↓)	(↓)	(↓)	(↓)		(↓)	(↓)										
開発																			↑									↑
治水																				↑								↑
商業																					↑							↑
技術																						↑						↑
兵士数	↕	↕	↓	↑																								

【都市資料與指令之影響圖】 ↕=上升或下降　↑=上升　↓=下降　()=有時上升有時下降

多餘的兵糧以換取金錢，兵糧不足時可用金錢來買，兵糧可以很便宜地買到哦！

使用〔商人〕也可買到其他的物資，如弩、強弩及軍馬等。武器也可用〔製造〕來加以製造，在遊戲序盤，由於資金較少，用購買比較可便宜地買到想要的物資，至於購買不到的武器可以等到遊戲中盤資金較充裕的時候，再以〔技術〕來提高本身的技術能力後，自行製造也不遲。

外交才是《三IV》真正的魅力！

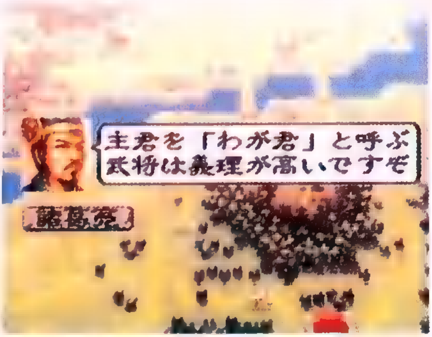
等國力提昇到某一個程度之後，接下來就是要考慮第二階段「創造戰爭中必勝的局勢」，要達成該目標就必須熟知外交、計略及情報。

外交就是要使用「與其他勢力交涉以營造出對自己有利局勢」的指令，《三國志IV》在外交上準備了豐富的指令，因此可享受於各式的戰略中。

想要充實內政的時候，及利用別的勢力做靠山去進行戰鬥時可使用〔同盟〕。若想更進一步時，可提出〔共同〕要求同盟國派遣軍隊來協助我軍進行戰鬥。最有保障的是〔勸告〕，但實力若沒有相當程度差距的話，是不容易成功的，若進行順利的話，對方君主以下的武將及物資都會加入我方。

這些外交交涉之中，希望各位注意的是〔要請〕，可請求異民族來攻打敵人的都市，如此一來，就可不費一兵一卒而達到打擊敵人的目的，各位務必善加利用。另外，當我軍名將被敵人俘虜時，可用〔捕虜〕尋求歸還，可說是眞實外交的重現。對啦，就常理而言，在進行這些交涉之前應先提出〔進物〕來減少敵對心。

希望各位用這些製作如此細緻



聽取〔助言〕時，會給你相當大的幫助。



進行外交交涉時，需要很微妙的策略。

的外交指令，去徹底品嚐充滿虛虛實實的「三國志」的策略。

計略戰的制定

計略也是《三國志》中的趣味之一。當然在《三國志IV》中，若戰爭前能事先在敵人都市中設置〔埋伏〕、〔作敵〕等計略的話，可得到意想不到的效果。尤其是〔埋伏〕，同時也可蒐集到敵方的情報，眞可說是一石二鳥之良計啊！另外，〔諜報〕是不需要進行內政政策，而可以讓本國的內政資料提昇的寶貴指令。

情報就是生命！

若兵馬整頓的差不多時，就輪到軍事了。一般是先實施〔徵兵〕，再用〔訓練〕來鍛鍊兵士。運用武將及兵士的〔移動〕、物資的〔輸送〕、武器的〔製造〕將陣容整頓好後，可用以州爲單位進行敵人情報調查的指令〔密偵〕，來掌握敵人的情報。

在攻擊之前，應先了解本國的情況，計略中的〔埋伏〕及軍事中的〔密偵〕都是用在對敵人情報的調查，而情報則是用來確認本國的情報。因爲它可用來詳細地確認本國的內政情況及全中國的災害情形，故不僅在戰前，平時也應多用來檢查。

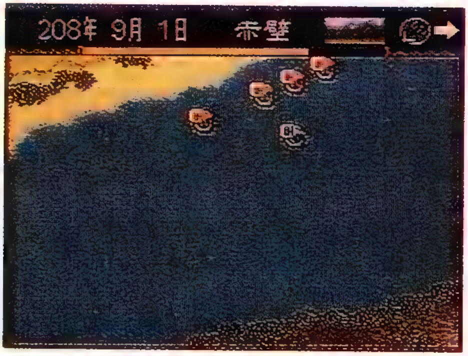
這才是最後的手段？

對那些即使讀了前面的解說而仍然不太了解的人而言，只好使用〔助言〕。其實，這是因應於當時的情況，你的手下武將會建議你「應採取怎樣的指令」的絕佳指令。在熟悉該遊戲之前，不妨傾聽一下武將的建議看看。

主要製作人 シブサワ・コウ之 集中講義

指令解說・戰場

《三國志IV》的另外一面就是戰爭。起初將戰場分為野戰及攻城戰二種，因其中會出現為數眾多的計略，故可享用各式各樣戰略的樂趣。



用一個畫面無法望盡的遼闊戰場上，你將進行怎樣的戰鬥呢？

戰場的指令總論

戰場上使用的指令可分為移動及攻擊類的指令、計略類的指令、膽怯類的指令及其他的指令。至於個別指令的細節說明將留待手冊中說明，在此將說明在戰場上應如何使用的問題。

攻擊類指令的總論

攻擊敵人部隊的方法有四種，即〔通常〕、〔一齊〕、〔突擊〕、〔一騎〕。普通的攻擊方法就是〔通常〕。

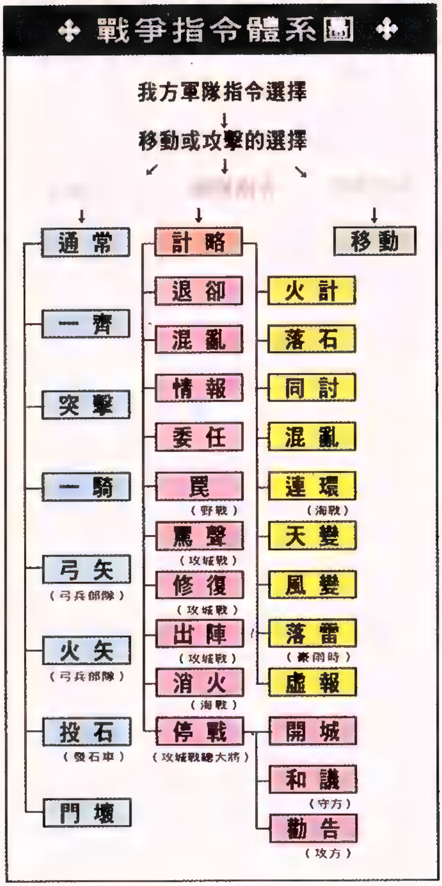
〔一齊〕就是用多數個部隊同時攻擊敵人部隊的方法，該方法需至少有一位統率力70以上的武將才可使用，因其效果為〔通常〕的一點五倍，故對攻擊的一方相當有利。〔突擊〕就如字面上的意思，即突入敵人部隊的攻擊法，這對攻擊者而言是絕對不利的，當想要讓戰爭早點結束時，可使用該方法，該方法有時會將敵將殺死，但不被推薦。

〔一騎〕就是單挑之意，也就是不依靠士兵進行戰鬥，而是武將間的戰鬥。若在單挑中獲勝的話，可逮到敵人將領，也可使敵人的部隊變弱，更可提昇我軍士氣等好處，且當敵將一人率領部隊來時，也可用此方法將該部隊消滅哦（但該部隊的兵力會被其他部隊吸收）。

計略的限制條件很多

善加使用的話，會比直接攻擊更有效的方法是「計略」指令。若成功地運用戰場上可使用的十





種計略的話，可給敵人重擊（當然，我方若中了敵人的計略時，將會受到極大的打擊，其詳細內容請參照下卷第四章）。但是，任何的計略都有其使用上的注意點，將在下面加以整理說明多次，請讀者要把這些牢牢地烙印在自己的腦海裡。

首先是雨天時不可使用（火計）來燒殺敵人，從城牆或山上推下石頭的（落石），每使用一次就會耗損體力50。要阻擋敵人的前進，使用讓他們自亂陣腳的（混亂）指令，會造成敵人部隊中的兵士互相攻擊；減少其兵力的（同討）、（混亂）的海戰版（連環）都必須在我軍與敵軍近戰時才有效，故反而易受到敵人的攻擊及計略，宜特別注意。能操縱氣象的妖術如（天變）、（風變）、（落雷）等的利用價值高，但相反地也很消耗體力（分別爲50、80、50），尤其是只有在豪雨時使用的（落雷），有時也會打到我方的位置；讓敵人從戰場退返的（虛報）只可使用於敵人的共同軍。對著敵人說壞話將他們引誘過來或打擊他們的士氣的（罵聲），若失敗的話，反而會提昇敵軍的士氣。

膽怯指令是什麼東西？

（修復）、（退卻）、（消火）、（停戰）、（寢返）、（出陣）等都稱爲「膽怯指令」，它並不是「積極地去求勝」，而是「死纏活纏地不想輸」的消極指令，說的更明白點，若使用這些指令時，就毫無戰勝的機會了，但是若用於預定下個月會有援軍到，或想切斷敵軍兵糧等戰略時，它就比什麼都重要的指令了。

都市・武將資料解說

指令中有「都市指令」及「戰場指令」二種，而資料中有「都市資料」及「武將資料」二種，在此將給各位解說其意義。



[illegible]	太守	金	兵糧	[illegible]
襄平	公孫康	2800	5100	48
北平	曹休	2900	4700	62
代県	辛毗	3000	5100	47
晉陽	韓遂	3700	5900	42
南皮	曹純	4700	7200	60
平原	張南	4100	7100	56
鄴	華歆	3500	6500	60
北海	董衡	2600	5100	61

在這裡可看到武將及都市的資料，利用L、R鍵可左右捲動哦！

都市之要、民忠誠度

都市資料就好像是顯示該都市健康狀態的病歷表一樣。情況不好時，也有可能會死掉，在此將對各資料的看法及其大略的目的提供一些建議。

都市資料中，首先要注意的是民忠誠度，若該值很高的話，不僅金錢的收入會增加，而且也會降低徵兵造成忠誠度下降的影響。若民忠誠度低於60時，容易造成居民叛亂，故最少也要維持在70以上較好。

內政資料要經常檢查

與內政有關係的資料將決定該都市的經濟力，故非常重要。

首先，若開發力、商業價值各有一百以上的話，都市應該就可保持黑字經營且收入豐富，沒有與敵人相鄰的都市要盡可能把它當作生產都市，且努力地將它建設成最高的二〇〇，治水度最少也要維持在60以上較好，河川沿岸都市的治水度最好能提昇到上限一〇〇，當發生洪水造成都市資料下降時，要花費一年的時間才能恢復原先的狀態。

另外，若技術力有一〇〇的話，則全部的武器將都可以製造，故希望至少也要保持這個數據。

這些有關內政的資料中，商業價值及開發力分別可以金錢收入及兵糧收入來做綜合的判斷。

當出現赤字的時候，則是表示包含民忠誠度在內的都市經濟策略做的不好，此時要立刻投資於



コマンド／データ	移動	輸送	戰爭	徵兵	訓練	製造	密偵	搜索	登用	褒美	施し	同盟	共同	進物	勧告	破棄	捕虜	要請	開発	治水	商業	技術	埋伏	作敵	駆虎	流言	焼討	謀報
統率力			●		○																							
武力			●		○				○																		○	
知力			○						○															○	○	○	○	○
政治力						○	○	○	○			●	●	●	●		●	●	●	●	●	●						○
魅力									●	●	●													○	○	○		
相性			○																									
特殊能力			●			●	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●						●	●	●	●	●
忠誠																							●					

【武將資料與指令成功與否關連表】 ●非常有關係　○有關係

〔開發〕及〔商業〕上。

要瞭解軍事的相關資料！

接下來將介紹有關軍事的資料。首先，最重要的大概是兵數吧！就兵數而言並沒有「這樣就夠了」的大略目標，隨著周圍敵人都市的兵數及同盟關係，應加以隨機應變，例如，將兵力佈署在不與敵人相鄰的都市是一種浪費，相反地，隨時可獲得有堅固邦交國的援助時，也可削減部份兵力將其調到其他戰線。

要用心於「有效率地調兵遣將，且不浪費兵力」地去進行戰鬥。

在其他的軍事資料方面，提高兵士的訓練度及士氣，就會產生一些有利於戰場上推進的情況，千萬不要發生像「因機動力太低以致於無法渡河」的事情。

閒話休提、正題要緊

在此將告訴你們二個值得一聽的情報。

首先就是〔商人〕在米市場常說「兵糧或金錢不足時，請多多關照」等類的行話，賣米時的市場是9～17，而買米時是在1～9之間變動，若不想吃虧的話，其關鍵就是「賣米與買米都在市場是9的時候進行」。

然後，也應該知道有關兵糧的儲備，在戰場上一個月的時間，士兵1人要消耗兵糧10，也就是說，兵糧最少也必須有兵數的十倍左右。

武將資料的眞正意義

我們繼續來看看武將的資料。

首先是武將的忠誠度，假若有80以上的話，應該就沒有叛變的煩惱，但偶而也會發生忠

誠度80以上的武將叛變，這恐怕是其他的君主派來你身邊當臥底的武將吧！因爲臥底武將很明顯都應該是其他君主的忠臣但卻來你這邊做官，故若詳知「三國志」史實的話，應該很容易看穿的。

統率力是影響戰鬥結果的絕對重要能力，因若統率力70以上的話，就可使用〔一齊〕的指令，故愈高愈好。另外，戰場上因主將的統率力比副將的統率力要重要許多，故應以統率力最高的武將來擔任主將，相反地，不要把統率力低的武將送上戰場。

武力更是在〔單挑〕及〔訓練〕時不可欠缺的能力。特別是進入攻城戰的最後決戰時，因係以單挑決定勝負，故應備齊那些武力高的武將。最後決戰共有1人分勝負、2人分勝負、3人分勝負三種，一定要派出能獲勝的人是重要的。

智力是資料中最重要的一個，



它是決定在都市中進行〔燒討〕及〔流言〕等謀略、在戰場上進行計略時的成功與否的能力。

另外，都市的太守及君主的智力高的話，也有助於防範敵人的謀略及計略，同時與人才的〔登用〕的成功率有深切的關連，故應在一都市配置一位IQ高的武將。

相對於在戰場上有助益的智力，政治力就是在平時最被重視的能力了，它爲什麼重要呢？因爲政治力是深切地關係著內政的興衰，負責內政的武將的政治力將對成果有重大的影響，說的較極端的話，某都市的經濟力是由該都市裡武將的政治力的總和來決定的。在外交上也是政治力高的武將可用較少的金額達成交涉，假如你不想貧窮的話，應多收一些政治力高的武將。

對啦，智力與政治力很容易讓人分不清它們的使用方法，希望

火矢一覽表

弩兵、強弩兵、連弩兵　射出火矢之倍數＝

〈訓練度〉	倍數
	8
100–91	7
90–76	6
75–61	5
60–46	4
45–31	3
30–16	2
15–0	1
	0

機動力一覽表

步兵、弩兵、強弩兵、連弩兵　之機動力＝〈訓練度〉＋〈兵士氣〉

〈訓練度〉	
100	+10
90–80	+9
70–60	+8
50–40	+7
30–10	+6

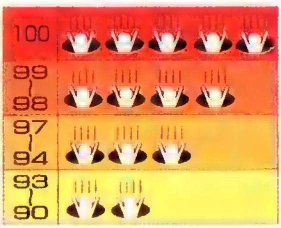
〈兵士氣〉	
100	+2
90–70	+1
60–40	+0
30–10	−1

舉例來說，訓練度70、兵士氣65的部隊，其機動力應為8＋1，也就是9。而下面表格內的物品，其機動力如表所示。

騎兵	15	船	12
衝車	6	發石車	6

軍師智力與陷阱關連表

〈軍師智力／陷阱數〉



另外，一個地方可以佈置7個柴草，這與軍師的智力無關。

地形效果與火之易燃度一覽表

	城壁	草地	森林	濕地	山	道路	橋	河川	梯子	城壁上	船
地形效果	○	○	△	△	◎	○	○	×	△	○	－
火之易燃度	○	◎	◎	－	×	○	○	－	－	－	◎

◎……非常好
○……普通
△……不太好
×……不好
－……無關

各位能參照表中所示，正確地區分應用。

最後要說的是魅力，這會影響到人才的〔登用〕，也會影響民忠誠度，進而影響到稅收。故任用魅力高的武將做太守，就較不易引起百姓叛變。

擁有顯著特殊能力的武將！

在《三國志Ⅳ》中，每個武將針對其個性都設定有特殊能力，因此，能讓人強烈地感受到武將的存在，至於個別特殊能力的詳細說明將留在下冊裏，做為一位君主就應該能掌握手下武將的特殊能力，然後依其所長做適當的配置。

另外，除特殊能力外，每個武將的壽命、八字及性格都被視為隱密資料加以設定，因這些數據是無法在畫面上加以確認的。

水鏡先生手製

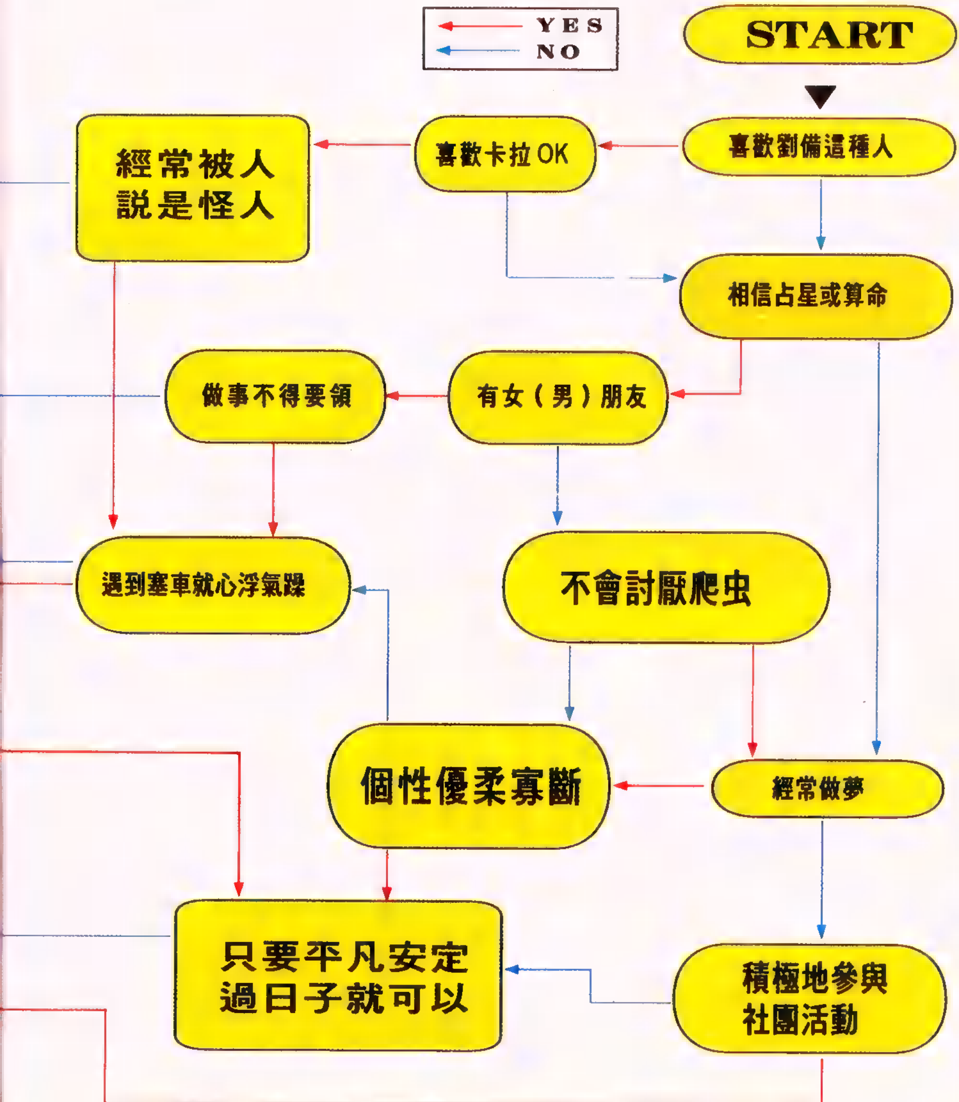
您的

性格自我診斷圖

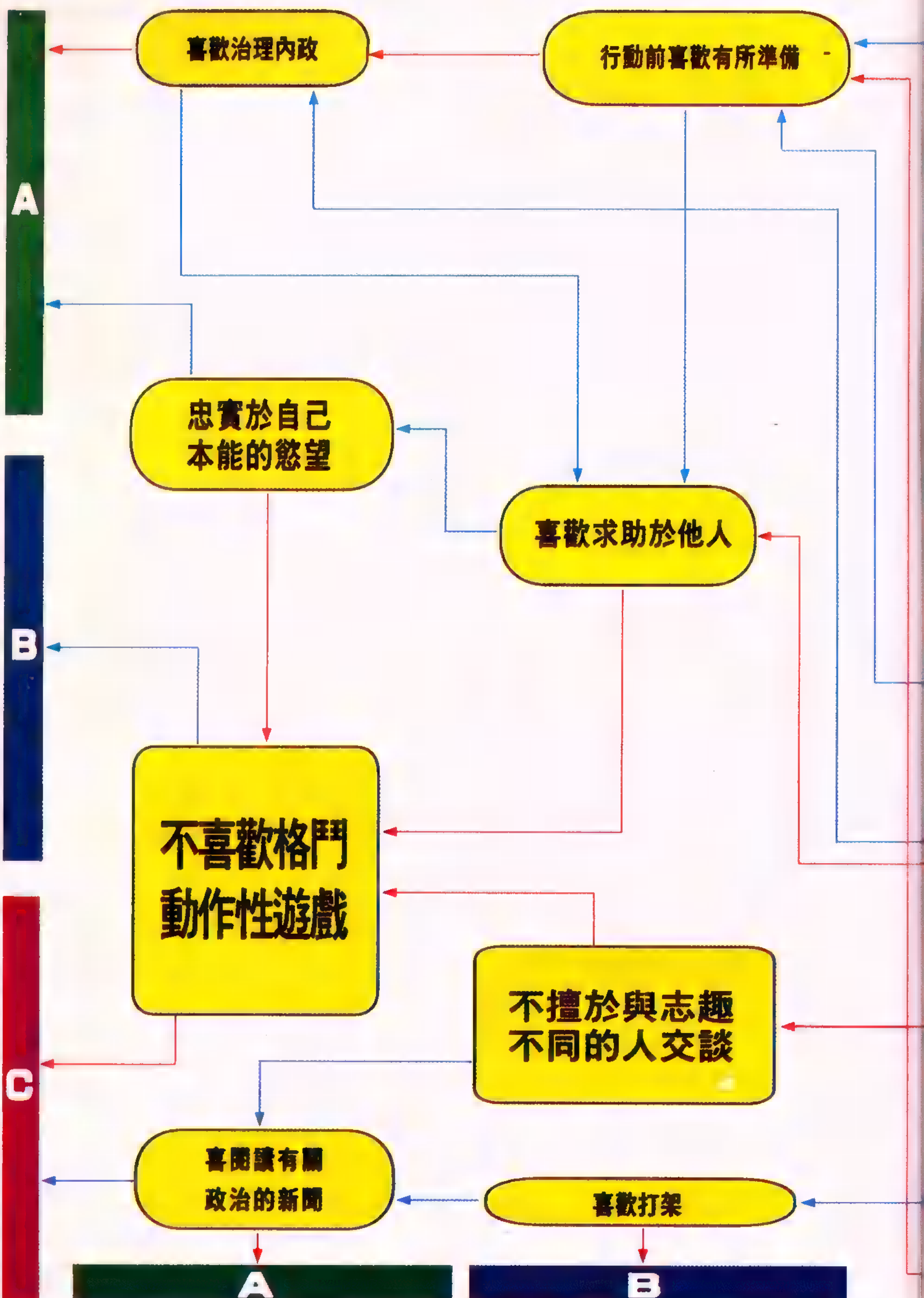


司馬徽

好哇！好哇！這是我受シブサワ先生所託而製作成的「性格自我診斷圖表」。



性格自我診斷圖


A
B
C
喜歡治理內政
行動前喜歡有所準備
忠實於自己
本能的慾望
喜歡求助於他人
不喜歡格鬥
動作性遊戲
不擅於與志趣
不同的人交談
喜閱讀有關
政治的新聞
喜歡打架
A
B

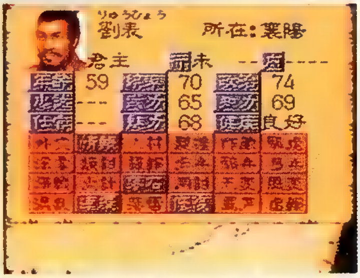
A 劉表型



重視內政

循問答到達A的你，踏實地活著是治世中很重要的東西，可說是在該〈三國志Ⅳ〉中聰明的處世之道。總之，强敵環繞於四周，而他們都如火燒屁股般地在實施著富國强兵的政策，一有機會就會攻打進來。假如此時是持著「即使弱小也無妨，只想要快樂安定地過日子」的態度，很快地就會遭到敵人的攻擊而嚐到滅亡的感受。那麼，該怎麼做才好呢？當然，你也必須與其他羣雄一樣，趁早致力於富國强兵。什麼？還不知道該怎麼辦才好。

善哉！善哉！性格酷似劉表的你，シブサワ・コウ先生建議你應該好好研讀本書。



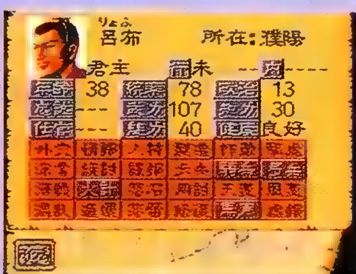
在歷史上，因爲不想踏出經濟力及人才匯集的荊州，而終歸滅亡的劉表。

B 呂布型



重視軍事

循問答到達B的話……，你必定是攻擊型的性格，該性格在〈三國志Ⅳ〉中至少勝過上面所述的劉表型君主。〈三國志Ⅳ〉終歸是個弱肉强食的世界，那樣的話，你那種先下手爲强的性格，是生存下去的重要原因。可是，你這種性格也有缺點，那就是只知攻擊而疏於其他事務，也許在最初的戰爭你能獲勝，但若沒有藉此加强國力的話，將無法持續獲勝。慢慢地，當敵人的兵力超過你的時候，就是你將被滅亡的時候。善哉！善哉！這樣的你簡直與呂布一樣一樣，聽聽シブサワ・コウ先生的建議必定可讓你得到有利的消息。



三國志中相當沒有己見的戰爭狂－－呂布。因不斷地重複著無計畫性的戰爭而終於滅亡了。

C

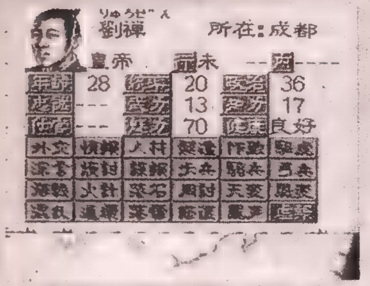
劉禪型　初學者



呵呵！終於來到C了，一針見血地說，你必定是一位未曾玩過《三國志》系列遊戲的人，難道不對嗎？善哉！善哉！被分類成與阿斗劉禪同類的人，也不必日夜悲嘆，因為你的未來仍是充滿著無限的可能性呀……。

首先，跟劉禪一同來學習《三國志Ⅳ》的基本人事及情報收集等事情，若不能理解該二件事情，其他的指令也就無法有效地運用了，而內政、外交及計略等最基本的指令雖被抑制下來了，但也不可太慢才學習。

《三國志Ⅳ》是興亡頻繁、戰亂紛爭的世界，初學者若冒然投入該遊戲中，勢必很快地就會遭到滅亡的命運，假若能好好地研讀本書後述的內容，學好帝王之道，必定可開啓日後成為名君之道。



蜀之後主－－劉禪。因其無謀無能而導致蜀國之滅亡，在遊戲中其智力17，政治力36。

總評　司馬徽



我做成的診斷圖感覺如何呢？什麼？你不承認與劉禪同類型啊？呵呵呵，善哉！善哉！該診斷圖絕對是可當作準則，來幫助你瞭解你自己。

這並不是意味當你是怎樣的君主時，就只讀該類君主與シブサワ・コウ先生的「問題解答」，後面將要開始的「主要製作人シブサワ・コウ之問題解答」中，除了敘述遊戲的攻略方法外，也記載了絕對要知道的情報及攻略法，若想在《三國志Ⅳ》的世界中成為霸主的話，與自己不同類型君主的「問題解答」也應該概略看過才可。

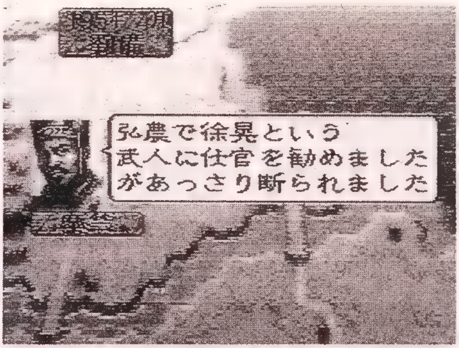
哎呀！差點忘了，在下卷第10頁開始詳細說明的特殊能力是《三國志Ⅳ》的最妙之處，在這裡除了要介紹「問題解答」的內容外，還要介紹許多更實用的祕技情報及攻略法，把這些通通研讀的話，你必定能在三國史上名留青史，善哉！善哉！

主要製作人
シブサワ・コウ之
質疑解答

人事是很麻煩的

丞相孔明曾說：「陛下也應以亡父為鏡，牢記人事的方法」，所以我來和你學些關於人事方面管理的事。

（劉禪）



即使特意以〔搜索〕去找到，也未必能加以〔登用〕。

如何聚集人才

劉禪 為什麼丞相他老是要我學習人事等方法，是在虐待朕嗎？

シブ 諸葛亮先生，諸葛亮先生當然不是在虐待你劉禪先生，諸葛亮先生他也知道自己的助言並不是百分之百可信的。

劉禪 哦！你說「丞相的助言不是百分之百可信」是怎麼一回事呢？

シブ 是說不可盲信的意思。軍師、侍中的助言，他的指示的成功率若在某個程度以上的話，就可說是成功的助言，否則就是失敗的助言，換句話說，即使是成功的助言也有失敗的可能性。劉禪先生要好好加油啊！是諸葛亮先生勸你來聽我的說話吧！

劉禪 可是我沒什麼自信。

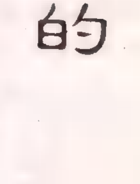
シブ 所以才會有這本攻略集啊！任用人才的手段，基本上有二個，人事指令中的〔登用〕，以及戰爭時對俘虜的任用。

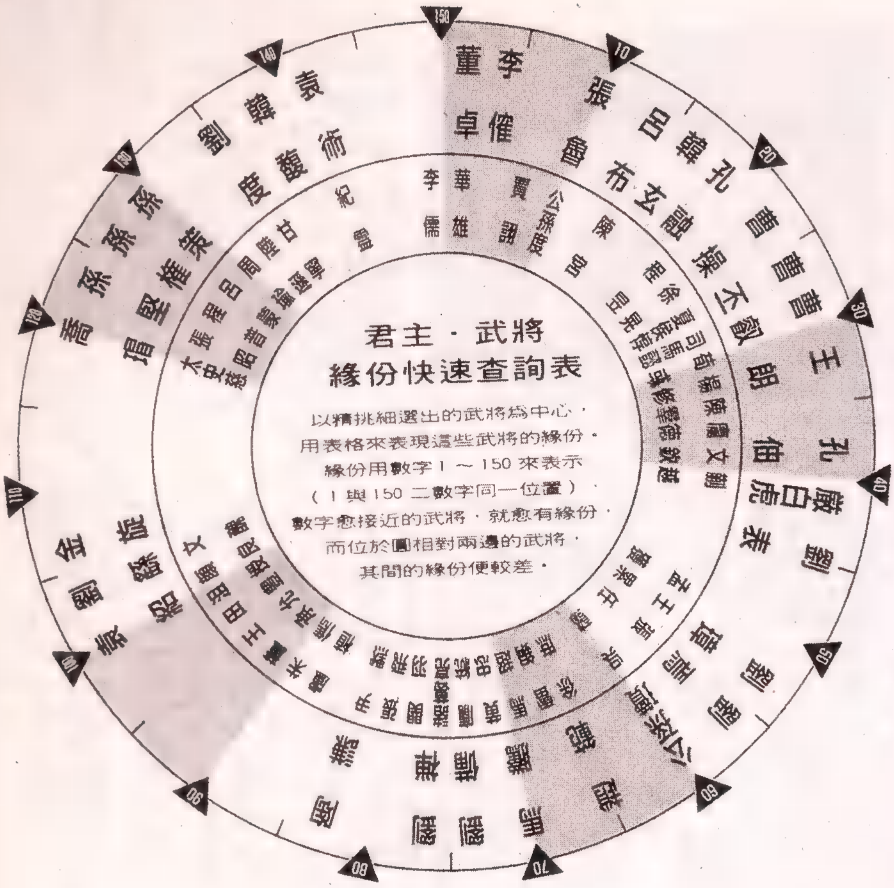
而〔搜索〕、〔登用〕還須注重緣份，要任用的武將與使者間如果沒有緣份的話，那麼將相當難以採用。相反地，若緣份好的話，有時候在搜索發現階段就會前來當官，關於緣份請參照左上的緣份表。另外，〔搜索〕有時候不只要發現武將，而是會發現某項資料，故認眞地去〔搜索〕吧！

君主須具有管理能力

劉禪 這麼說，要趕快任用大量的武將囉？

シブ 慢著！慢著！請稍待，





若擁有太多武將的話，就會因爲要支付他們的薪資而使都市的財政陷入困境。若沒錢支付薪資時，武將的忠誠度就會下降，不得不注意。

另外，關於忠誠度，有一件事希望你能知道，那就是擁有軍師、侍中及將軍等資格的武將，一定要加以任命，因給予官職使得薪水提高所造成忠誠度的上升程度比給他一百兩黃金的賞賜還要高。若將工作給予那些白願的武將，忠誠度更能有效的提高。但是，若拒絕的話其忠誠度就會下降……。

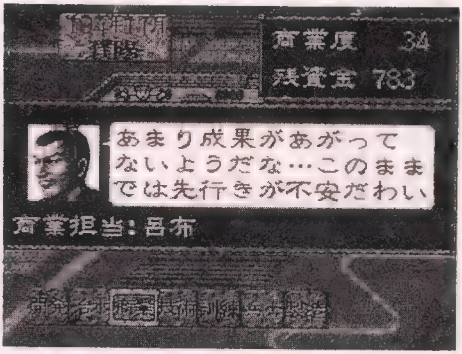
另外，有時會有二人同時白願要來擔任的職務，受採用的那一位武將其忠誠度會提高，而另一位的忠誠度會下降。

劉禪　這樣子啊……那要趕快委任蔣琬才好。

シブ　你是說眞的嗎？

主要製作人 シブサワ・コウ之 質疑解答

教你內政的要務吧！



當呂布在進行內政的時候，試著傾聽他們的講話內容相當有趣哦。

因為聽陳宮及張遼講解內政時，都覺得很煩，故雖然我很忙，但仍來聽你的講解，你若講的令我感到無聊，當心我用方天畫戟劈了你。

（呂布）

序盤時要重點投資

シブ（方天畫戟朝著這邊）嘿——，那麼我們開始講解吧！基本上序盤時因為沒有錢，若對〔開發〕、〔治水〕、〔商業〕及〔技術〕四部門做均等投資的話，照道理財政會陷入困境。因此，還是只對〔商業〕做重點投資吧！投資額約以金一千為單位較有效率，更進一步甚至可以在12月派遣武將到空白都市去，而隔年1月只將金錢帶回。

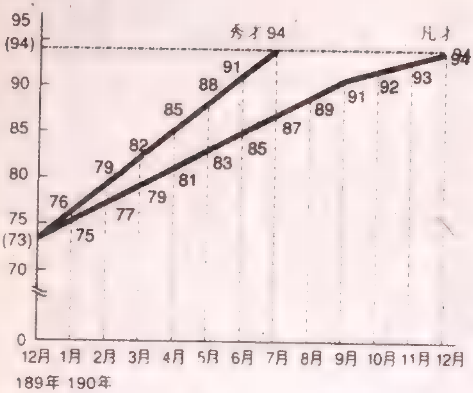
呂布 那是為我而制定的作戰方法啊！我的兵糧好像已經不足了。

シブ 因兵糧很便宜，當商業價值上升到某個程度時，可向商人便宜購得。當資金積蓄到某個程度時，便可1～6月投資〔開發〕、〔治水〕，7～12月投資〔商業〕、〔技術〕。還有，因

【都市經濟力診斷表】 15點以上－A 14～11點－B 10～7點－C 6點以下－D

	3點	2點	1點	0點
開發	120以上	119～100	99～80	79以下
治水	80以上	79～60	59～40	39以下
商業	120以上	119～100	99～80	79以下
技術	100以上	99～80	79～60	59以下
民忠誠度	90以上	89～70	69～50	49以下
人口	40萬以上	40～30萬	30～20萬	20萬以下





◆秀才 VS 凡才　商業成本簡明表

	秀才(政治力93、79)			凡才(政治力44、40)		
年月	商業價値	使用金額	商業コスト	商業價値	使用金額	商業コスト
189年12月	73	—	26.6	73	—	89.5
190年1月	76	80		75	179	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
190年9月	100	—	29	91	—	183
190年10月	103	87		92	183	

※所謂商業成本是指讓商業價值上升1所需花費的平均金額。

民忠誠度也與收入有關，故請經常保持在70以上，之後，若要進行內政的話，希望選擇在大都市進行，因爲人口多收入也會增加。呂布先生，不妨試試用附上的「都市經濟力診斷表」來診斷自身都市的國力大概是怎樣的程度，若是C以下，就應該努力於內政。另外，提高技術力可以（製造）出強大的武器，若考慮投資額的話，弩及強弩應向商人購買吧！而連弩等強力的武器因無法購得，故當資金寬裕之後，就重點投資（技術）吧！

內政官人事的樂趣

呂布　（坐立不安…）這樣就是全部了嗎？

シブ　不不，至於內政官的人事……。內政由二人（即使夥伴的政治力很低）來做會比一人來的有效，如上表的模式，若不是武將不足的話，不要讓政治力低的武將來做負責官，若能將相投緣的武將組合在一起的話，將可節省開銷的金額，相反的，若將不投緣的武將組合在一起的話，將會使開銷變大（緣份可參考前面的內容），事實上，存在有內政經驗值這種隱藏資料，長時間從事內政的武將其經驗值會逐漸上升，若由這類的武將來做負責官的話，會更有效果。

呂布　也就是說老手比新人好用囉！可是，因爲我的手下不多，若把人分配到內政去的話，恐怕會造成疏於軍備。

シブ　即使從事於內政，也可以兼任其他的命令，但會造成內政的效果減半。

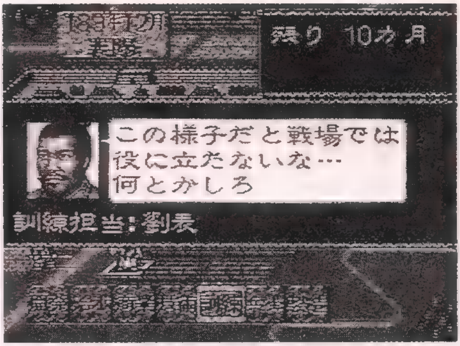
呂布　減半！可是，與其我專心於內政，還不如讓陳宮及張遼的效果減半來的好。

シブ　的確如此（邊說邊逃著）。

呂布　怎麼了？等一等啊！（追趕著要逃跑的シブサワ）

主要製作人
シブサワ・コウ之
質疑解答

想不想充實軍備呢？



荆州的狂[illegible]君主－－劉表，他致力於軍事訓練。累積每日的鍛鍊是非常重要的。

群雄都在覬覦我的荆州，可是我又不喜歡戰爭；若不加强軍備的話，又會被這些傢伙消滅，眞是傷腦筋。

（劉表）

直到軍備齊全

劉表 我對戰爭感到討厭，於是將荆州視爲「和平宣言州」，希望能過著悠閒的生活。

シブ 可是，曹操等群雄都在覬覦著劉表先生你的領土，不可以坐以待斃啊！

劉表 嗯～，眞是一個難題呀！看來是沒有辦法了，麻煩開始授課吧！

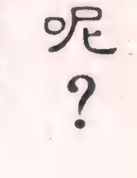
シブ 首先，要把握敵人都市的情報，一邊注意敵人的動向，一邊整頓國家的軍備是最基本的。

劉表 那麼，在整頓軍備之前若遭到攻擊，該怎麼辦呢？去低頭認錯嗎？

シブ 低頭認錯……不，在整頓好軍備之前，須用計略及外交來賺取時間，用那段時間來（訓練）兵士，並提升其訓練度（即士氣），儘可能由多位武將來進行訓練，這是能更早提升訓練度的要領。順便一提，在戰場上若兵糧變成0時，會造成士氣下降，甚至兵士逃跑等狀況，故須特別注意，另外，由於（徵兵）造成民忠誠度下降，若任憑民忠誠度下降的話，易造成住民叛亂。

憂患生於安樂？

シブ 透過情報的蒐集來掌握敵人武將的能力也很重要，特別是當敵方擁有在戰場上很有用的（落石）等能力的武將時，絕對不要與其進行接近戰，應考慮用一些投擲的工具從遠方攻擊的對抗方法。另外，使用外交指令來與鄰國（同盟），靠同盟國君主



【都市軍事力診斷表】　8點以上-A　7～6點-B　5～4點-C　3點以下-D

	3點	2點	1點	0點
兵士數	200以上	199～150	149～100	99以下
兵士氣	--	90以上	80～70	69以下
訓練度	90以上	89～70	69～50	49以下
將軍數	--	5人以上	4～3	2人以下
人口	40萬以上	40～30萬	30～20萬	20萬以下

的援軍來防止敵人來犯也是方法之一，也可用〔進物〕降低敵對心以獲取短暫的和平，序盤時往往因資金不足，應堅持防守策略直到整頓好軍備為止。

劉表　嗯！我對防守最拿手了，像這種保守的意見我最喜歡呀。……可是，那樣的話要準備閉城作戰比較好啊！

シブ　是啊！當兵糧在市場上為9時就一定要去買，經常儲存兵力在一萬以上；在進攻時，也最好能攜帶兵糧一萬以上；還有，要買齊強弩，若經常保有一萬左右的話，不論進攻或防守都會輕鬆得多，同時，進攻時儘可能請求共同軍出兵幫助，以減少我方兵力的損失。

劉表　原來如此，軍備是很重要呀，但是，我還是不喜歡戰爭。

シブ　（真是太優柔寡斷！）



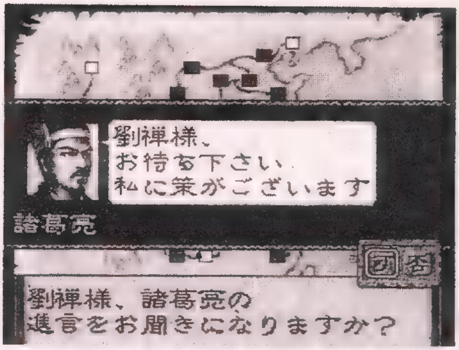
主要製作人シブサワ・コウ之質疑解答

情報蒐集是重要的

如何知敵

為什麼孔明老是出一些如「因為我正在北伐中，故有關情報蒐集就拜託您了」等不合理的要求給朕呢？シブサワ，救救我啊！

（劉禪）



為了戰爭的準備，劉禪被諸葛亮規勸道：「戰爭之前要仔細地調查敵人的情報」。

シブ　那麼，現在來談論有關情報的事情。至於情報蒐集的手段有〈密偵〉、〈埋伏〉及向旅人打聽等三種，其中來自旅人的情報，經常不能如我們所願，不可太過指望它。可是，因為他們會給我們寶貴的資料及能力，故每個月須加以訪問……劉禪先生！請不要睡覺好嗎？

劉禪　（睡眼惺忪…）是，情報的話……情報蒐集將全權委託費禕去做。

シブ　（笨蛋……）這樣的話，諸葛亮先生一定會對劉禪先生的擅用人才感到欣慰。但是若能更進一步地熟記情報蒐集的要務，相信諸葛亮先生就不會再認為你是扶不起的阿斗……不，也許會



「孫子」有云「惜百金而不知敵情，是為不仁」，可見情報蒐集是一件非常重要的事。



質疑解答　情報蒐集是重要的

對您另眼看待喔！

劉禪　真的嗎？那麼，要認真地聽講才可以囉！

シブ　〔密偵〕可得到屬於那一州所有都市的情報，而〔埋伏〕只可得到該埋伏都市的情報。

劉禪　那麼，用〔密偵〕來蒐集情報比較好哦！

シブ　可是，〔密偵〕的情報蒐集中，對施展該特殊能力的人之智力有極高的要求，而且智力愈高可較快蒐集到全部情報，智力愈低則需較長的時間蒐集情報。另一方面，〔埋伏〕與執行武將的智力無關，每[illegible]兩個月就可得到情報。可是，因爲若有政治力高的太守、軍師或侍中在的都市不易成功，故平時應使用〔密偵〕，而對要進攻的都市要使用〔埋伏〕。

何謂應善加活用的情報

劉禪　可是，情報眞的那麼重要嗎？總覺得還是不太明白。

シブ　當然重要囉！譬如，若能得到敵人都市的情報，則對該都市的計略就較易成功，另外，若能事先蒐集我方都市所在的州的情報，就可以掌握流浪武將的移動及位置，若能事先掌握流浪武將的動向，就可以有計畫地活用那些擁有「人才」能力的武將。

劉禪　這樣子啊！如此就可以達成丞相的期望了吧！

シブ　請加油呀！

劉禪　喔！那剩下的事就交付給費褘好了。

シブ　〔啊〕……。

◆密偵比較表

	劉禪（政治力 36）	姜維（政治力 96）
第 0 個月	實施命令（6 個月）	實施命令（6 個月）
第 1 個月	毫無改變	全部得知！
第 2 個月	得知長安、天水都市的部份資料	—
第 3 個月	得知全部的調查都市的部份資料	—
第 4 個月	得知全部的調查都市的部份資料	—
第 5 個月	得知全部的調查都市的部份資料	—
第 6 個月	全部得知！	—

↑上表是劇情 6 中，在成都的劉禪與姜維兩人同時對司隸、雍州、涼州地區進行〔密偵〕時的比較結果；由於進行〔密偵〕武將的政治力不同，就會產生如此天壤之別。

◆密偵時的都市情報獲得的順序表

第一階段	人口、金錢、兵糧、內政資料、武將人數
第二階段	士兵人數、士氣、訓練度、馬、弓、強弓

◆密偵時武將情報獲得的順序表

第一階段	年齡、仕官、身分、健康
第二階段	能力値
第三階段	忠誠度

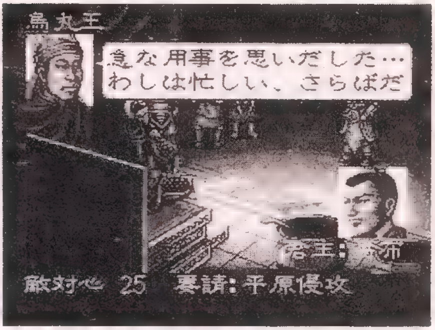
←左邊二表係表示從第一階段到第三階段之愈來愈難獲得的情報資料；情報蒐集的所需時間，因爲與實行武將的智力及到調查都市的距離等各種因素都有關連，故無法以一概全地說出，而大概是每個階段要費時一個月（若是優秀的武將，有時花一個月就可取得全部的情報）。

主要製作人
シブサワ・コウ之
質疑解答

我也要熟記外交啊！

靠外交來借助他人的力量？我可不會去相信其他的人，我只要有方天畫戟和赤兔馬，就是天下無敵了！哈哈……！

（呂布）



遭到輕蔑對待的呂布，烏丸族對他要求說：「給我去攻打曹操及袁紹」。

外交的心得

呂布　又要承蒙您的照顧嗎？可是就算我不進行外交等等的策略，我還是天下無敵呀！

シブ　可是，若運用外交的話，即使是處於少數的兵力，也能創造出有利的局面哦！

呂布　我是不會隨便相信別人的，因爲他們總是辜負我。

シブ　（你才會辜負別人！）呂布先生，您的想法是不對的，因爲並不是要相信人家，而完全只是要利用人家才是。

呂布　什麼？你在開玩笑嗎？我倒要聽看看你怎麼說。

シブ　結成（同盟）的話，可向共同作戰軍請求救援軍，若呂布先生遭到他國的軍隊攻擊時，假如向同盟國要求援軍，可以叫他們拼命地與侵略軍作戰，而呂布先生您只要在那邊觀戰就可以了。嘿，還是在後方加以掩護射擊比較好，共同作戰時也是一樣，要進攻他國之前，若邀請同盟國共同行動的話，也可以讓共同軍去爲你拼命戰鬥，而呂布先生的軍隊可能只是損失一點點就可完成事情。但話說回來，我們也不能保證援軍或共同軍一定會到，所以要是太寄予厚望的話，也是一件危險的事。（同盟）的要點就是要消耗敵人及同盟國的戰力罷了！可以利用的力量要盡量利用，但千萬不要被對手利用到。

邁向盟友之道

呂布　哈哈哈，這正合我意！這不正與我的戰術相吻合嗎？趕快來利用曹操吧！



◆外交時需金之換算表

物品	金錢
兵　糧	1/5
弩	15
強　弩	25
連　弩	35
軍　馬	20
衝　車	2500
發石車	3500
玉　璽	9000
僞玉璽	9000
青囊書	9000
太平清領道	9000
其它物品	忠誠度上昇值 × 300

←左表是當進行外交交涉的時候，用金錢來表示兵糧及弓箭等物品擁有多少的價值，例如在進行外交交涉時，敵方君主要求「大概要兵糧3000」的時候，約與要求金錢600時相同。

相反地，當敵方君主派遣使者前來要求同盟，而對方帶來的並不是金錢的時候，也可依照該表換算出對方究竟帶來相當於多少金錢的東西。

シブ　請稍待，立刻要〔結盟〕是困難的，先要從降低敵對心開始著手。

呂布　哦！這又是怎麼回事？

シブ　若敵對心高的話，人家不會跟我們結成〔同盟〕。不僅是〔同盟〕，所有的外交策略都可用〔進物〕來降低敵對心，這也是不變的鐵則。

呂布　可是，總要支出金錢或兵糧。在序盤時，並沒有的東西可當作貢品來給人家啊！

シブ　不是有馬嗎？

呂布　馬？你難道不知道我擁有「騎兵」能力嗎？

シブ　〔不用他〕而且您也擁有「弓兵」能力。在序盤的戰爭要避免接近戰，以免消耗太多兵力，而應多利用投擲工具來攻擊。

因此，馬在序盤是無用的，當作貢品還比較有意義，而且即使無法結成〔同盟〕，若能

把敵對心降到10以下的話，就不必擔心遭到該勢力的攻擊了。相反地，敵對心高的同盟國是不可信任的。

吃虧就是佔便宜

呂布　可是，我們先送金錢物品給人家不是很奇怪嗎？總覺得我吃虧啊！

シブ　假若能請求到共同軍或援軍當作後盾，那就夠了，而且，使者的政治力愈高，同盟時所需要的金錢、兵糧的量愈少。請看前一頁的表格，這樣的話，對手會要求多少就應該可以知道了吧？因爲可用軍馬50匹來代替金錢一千，故對序盤時的財政狀況可有效地籌湊出。還有，由電腦所扮演的君主基本上會依這裡所提示的物品來提出要求，那些數值是依據與電腦所扮演君主的敵對心、使者的政治力來計算所得，因此，可將它視爲最底線來加以交涉。



呂布　嗯，那麼，同盟期間以多長較適宜呢？

シブ　只有一句話─就是「一年」，若長時間同盟的話，有時候會成爲我們的絆腳石，讓我們錯失良機。另外，當同盟國向我方要求共同作戰時，請不要猶豫，要馬上答應。

呂布　爲什麼呢？您剛才不是說要去利用人家嗎？

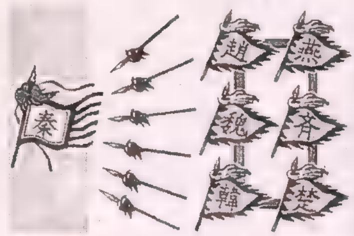
シブ　不，這也是要利用人家啊！當同盟國拼命去地戰鬥，讓敵人勢力只剩一點點時，就是我軍要開始出擊追捕敵人的時機了，如此一來，就能在戰場上擄獲人才。

呂布　這樣的話，我們也可以由同盟國獲得謝禮，不愧是一石二鳥之計，您啊，眞是惡毒啊！

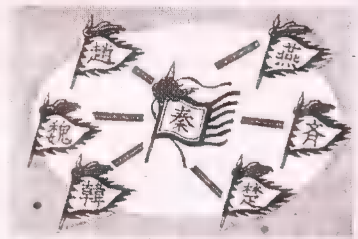
シブ　不不！還是比不上呂布先生呀！（二人同時笑了起來）哈哈哈哈……

歷史上的外交政策

合縱　聯合相同敵人的國家成爲同盟的計策。在戰國時期末，由於秦國之壯大引起其他國的緊張，於是齊、魏、韓、燕、趙、楚等六國就聯合起來對抗秦國。在三國中，反董卓聯合軍就是在類似如此的情況下同盟的。



連橫　爲了分裂合縱之計的策略。由於原先合縱之計的各國心懷鬼胎，在被挑撥之後，就無法信賴他國，於是爲己之利，紛紛私下與秦國結成同盟，合縱計就如此瓦解了。在三國中，袁譚、袁熙兄弟，就曾脫離曹操的外交策略而投靠董卓。



遠交近攻　對有直接威脅的鄰國展開激烈攻打，對尙無直接威脅的遠就展開外交政策攏絡來共同出兵近國。等到遠國又變成近國時，再重覆之前的計策。如秦昭王之東進政策中，范雎提出了如此之遠交近攻法，而依次佔領各國領土。



進攻第三勢力吧！

シブ　呂布先生，不僅是同盟國，也可以利用異民族喔！

呂布　什麼?可以這樣做嗎？

シブ　是的，可（要請）異民族去攻擊敵人都市，但須先付酬勞，故無法預估對敵人都市破壞程度的影響程度如何？因為沒有人會比異民族的國王來的反覆無常，故有時提出的要請不被接受，使得交涉困難。

呂布　我出自於異民族的鮮卑族，故對這些傢伙眞是瞭如指掌，趕快來去請他們去攻擊袁紹的同胞烏丸族。（說完就要去和異民族交涉）

シブ　您討厭烏丸族嗎？

呂布　嗯！拒絕我的請求是不允許的，我要征伐烏丸族。

シブ　這樣不行哦！

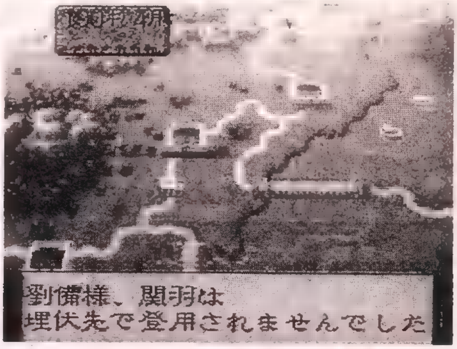
呂布　是嗎？那麼爲了平息我的這股怒氣……，我決定要撲滅您。等一下！不要逃！

主要製作人 シブサワ・コウ之 質疑解答

戰爭中之計略講習

有沒有不必動用我軍而能削弱敵人軍力的方法？酷愛和平的我正在尋找這樣的方法，請趕快給我明示吧！

（劉表）



假如即使順利地潛伏進去了，也不一定會被任用。

小偷的伎倆——（埋伏）

劉表　眞的可以不用戰爭就能獲勝嗎？就算不能獲勝，也可以抑制敵人的攻擊意願的方法？

シブ　可以，要達成那樣的先決條件就是先要把握敵人的種種情報。

劉表　那麼……？

シブ　使用（埋伏），其目的就是要他在戰場上倒戈，而將我方的武將送進敵人都市的計略。爲達成目的，建議您派遣忠誠度一〇〇的可信任武將前往埋伏吧！同時也可有效地蒐集情報，但重點是在戰場上的倒戈，藉此奪取敵人的兵力增加我方的兵力。

劉表　可是，那樣還是必須戰爭啊！我眞的很討厭戰爭的。

シブ　劉表先生，這並不需要眞的作戰，若是讓忠誠度高的武將率領10的兵力去敵國埋伏，再讓埋伏武將陣前倒戈回來的話，您的兵力只會增加不會減少。若讓他埋伏到只有君主一人在的都市，就可以徹底地奪取對方的兵力倒戈回來，但是，務必請選用統御力高的武將前往。統御力低的武將先不要讓他們上戰場，而且即使同時派出好幾個武將前往同一都市的話，也只有一個人會被任用，而且也會加深敵人的懷疑，太過優秀的武將、太過有名的武將都將更不易被任用。

另外，（作敵）就是在敵人武將中預設內應的策略，對手的忠誠度愈低，愈容易成功，與（埋伏）有相同的效果。



計略名	使用時機	成功率	效果
埋伏	兵力比敵人少時。	○	○
作敵	兵力比敵人少時，戰爭中想讓敵人武將倒戈時。	×	△
驅虎	想要削弱敵人。還有不想自己成爲敵人的攻擊目標時。	×	△
流言	想降低敵人武將的忠誠度加以任用。或引起敵都市的住民叛亂時。	△	×
燒討	想讓敵人的兵糧不足時。	△	×
諜報	想不花費金錢來提昇自己都市的內政値時。	△	△

◆計略便利表

左表係簡單地將戰略指令中可使用的六種計略的適用場合、成功率及效果整理而成；因爲任何計略在使用時並不會對我方造成損失，故希望各位務必參考該表善加運用計略。

○＝成功率、效果高
△＝成功率、效果普通
×＝成功率、效果低

消耗敵人軍力

劉表　我的兵力增加固然很好，但結局終需戰爭，我還是覺得不滿意啊！

シブ　有一計略可按兵不動卻能削弱敵人，叫做〔驅虎〕。趁他們分裂時加以各個擊破，與一邊同盟的同時，加強對另一邊的防波堤，以孤立後方都市的太守，這對我們很有幫助。

劉表　好像眞的很有幫助哦……，有沒有可給予連成一戰線的敵人都市直接破壞的計略？

シブ　有，〔流言〕可讓敵人武將的忠誠度下降，並煽動民衆。武將忠誠度下降的話，〔作敵〕、〔驅虎〕變得相當容易成功，民忠誠度下降的話，容易誘導當地的住民叛亂，可讓敵人都市的經濟力變得亂七八糟，而〔燒討〕就是燒掉敵人的兵糧庫及武器室，將擁有大兵力的都市的兵糧在收穫期間之前燒掉，攻打每個都市的兵糧也是一種計略。

讓自己的都市豐衣足食

シブ　計略之中，也有增強本國國力的計略。

劉表　喔！這樣的話，不得了啊！

シブ　就是〔諜報〕啦！偷得敵人都市的經濟力時，我國的內政值就會提昇，但是進行諜報的都市內政項目值不比我國高的時候，我國的內政值就不會提昇。可是，因爲一但成功就可免費提昇我國的經濟力，故沒有錢的時候，就發揮該計略吧！最重要的是實施任何計略都不須花費金錢啊……。

劉表　什麼！都不要錢，這樣子啊！既然如此，就要多多使用計略才好。（嘻嘻嘻）

シブ　眞是小氣……。

誰是最弱武將！

來場單挑吧！

在《三國志》系列中有名的指令——「單挑」中，可以看到在「三國演義」中所出現過或沒出現過的任何對決場面，譬如說典韋VS許褚、夏侯淵VS夏侯惇、孫策VS孫權、劉禪VS黃皓（？）等，不管其勝負如何，單單是想像就令人感到內心澎湃不已，更何況我們可以親眼目睹其對戰情形。

必看!!關羽VS張飛

其中最有看頭的是關羽與張飛間的單挑，當然囉！在「三國演義」中，二人並未交過手，由二人的武力資料可知初期是張飛的99稍比關羽的98高一點兒，若讓他們實際交戰的話，會是怎樣得結果呢？

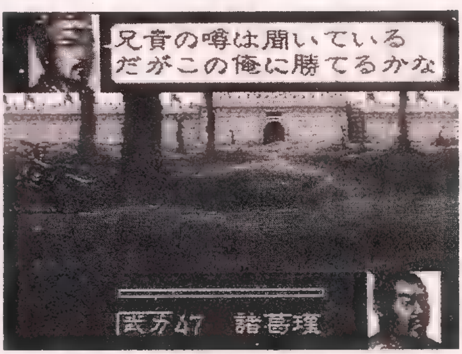
讓二人對打的操作方法如下，首先是在選擇君主時要選擇劉備以及與劉備領土相鄰接的君主，其次，當輪到劉備時派關羽或張飛中的一人前往另一君主處埋伏，因此就將關羽和張飛分開成敵、我雙方了。

最後讓一方去攻打另一方，在戰場上讓他們進行單挑即可，在單挑時，請注意他們之間的對話，在這裡將不加以詳述，但保証絕對讓你看到掉淚的好戲。

誰是最弱武將？

然而，《三國志Ⅳ》中最弱的武將會是誰呢？就數字上而言，以武力14的劉禪與劉琦最弱，因爲二人並不曾出現在同一劇情中，故若想要讓此二人對戰的話是不可能的（雖然PC98版中是可能的……），在此將介紹假定（疑似）最弱武將間的決定戰的操作方法。

在劇情5中，最弱武將除了劉禪一人外，尚有武力14的滕胤及曹植，因爲所有登場武將中，武力14的只有該二人，故在該劇情中就出現了4位武力最差中的3位，讓他們相互戰鬥來進行聯賽，以決定《三國志Ⅳ》中最弱的武將吧！說不定也相當有趣哦！



若兄弟間進行單挑的話，會交錯著這樣的畫面。骨肉相殘也是亂世中不可避免的定數嗎？

第三章

戰場・都市介紹



軍事大要有五。能戰當戰。不能戰當守。不能守當走。余二事惟有降與死耳。

——戰鬥中有五要，有戰力時則全力以赴，戰力未整備時則全力防守，守不住時則逃命，當這些都不行時，則唯有投降與等死而已。

（「晉書」宣帝傳）

戰鬥前調查清楚預定戰場的一切是邁向勝利的關鍵，在此將給各位介紹《三國志IV》中出現的所有都市。

從天空鳥瞰《三國志Ⅳ》的衛星地圖

在此將公開錯綜複雜的都市位置及其鄰接關係、甚至也可清楚地分辨出特殊戰場及一般戰場的地圖。

該地圖的看法

《三國志Ⅳ》中共有四十三個都市，若攻入都市演變成野戰時，戰場就會出現，而戰場又可分成特殊戰場及一般戰場二種類，特殊戰場係將歷史上著名的古戰場重現出來。另外，一般戰場並不是某一個特定的場所，而是分散的戰場。地圖上，出現在各都市的戰場可很清楚地知道，例如，以北平為例，假如由襄平攻來的話，會出現在一般戰場的1A，所謂1A係表示在一般戰場頁數第一個戰場的A的位置將會出現敵人，另外，若由南皮、代縣攻來時，則會出現②的特殊戰場（易京）。

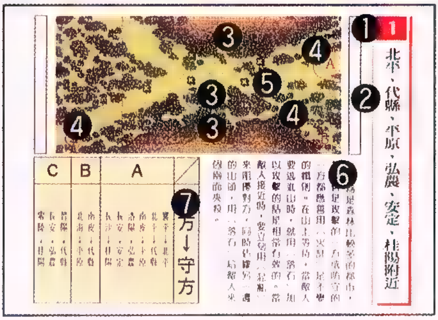


從空中鳥瞰　《三國志IV》的衛星地圖



野戰場介紹頁的看法

野戰場就如古戰場一樣，並不會位於街道的某個特定場所，全部的16個地圖分佈在各處，因此，即使是相同的地圖也會出現在各種不同的場所，另外，敵人部隊將從地圖的何處出現也隨著敵人由哪一個都市攻過來而不同。



爲了讓各位易於理解，已在該處下了許多功夫。爲了能讓您充份地活用以下各頁，建議您將66～67頁整體地圖看一看。

①野戰場號碼，對應於66～67頁的全圖中的戰場點。

②野戰場名，因爲野戰場都附有名字，故野戰場以出現的都市的名字來表示。

③我方部隊出現的點。

④敵人部隊出現的點，A～F是對應於66～67頁的全圖中的戰場點的字母。

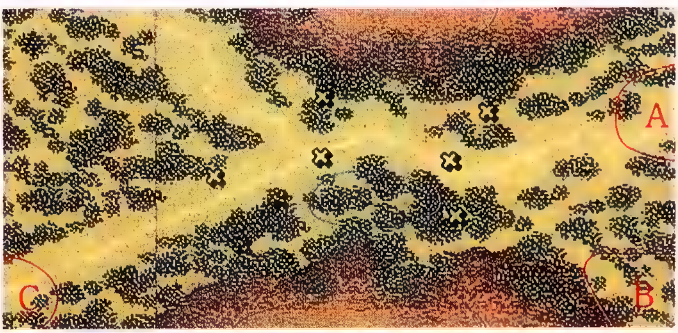
⑤陷阱設置的點。

⑥柴草設置的點。

⑦戰場的解說。

⑧用表來表示攻進來的敵人部隊的所屬都市與出現點間的關係。

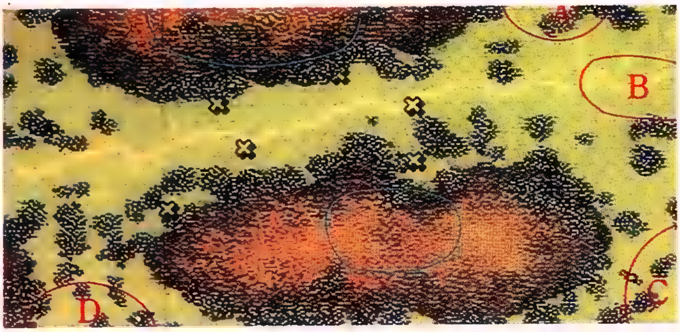
1 北平、代縣、平原、弘農、安定、桂陽附近



因爲是森林比較多的都市，故不管是攻擊的一方或防守的一方都應善用〔火計〕是不變的鐵則。在山上等待，當敵人要逃進山時，就用〔落石〕加以攻擊的話是相當有效的。當敵人接近時，要立刻用〔混亂〕來阻擾對方，同時佔據另一邊的山頭，用〔落石〕給敵人來個兩面夾殺。

攻方↓守方	A	B	C
	襄平→北平	南皮→代縣	晉陽→代縣
	北平→代縣	北海→平原	長安→弘農
	南皮→平原		零陵→桂陽
	洛陽→弘農		
	長安→安定		
	長沙→桂陽		

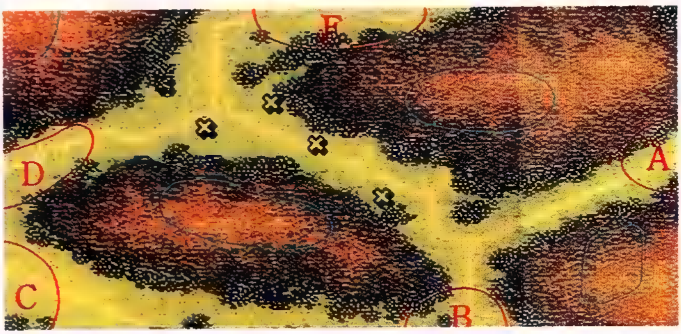
2 洛陽、天水、許昌附近



由聳立在下方高山的山頂稍偏右側扔下石頭的話，會成一直線滾落下去，不管是攻擊的一方或防守的一方都應將敵人引誘到此處，用〔混亂〕來封鎖敵人的行動，同時加上〔落石〕的使用實乃最佳的戰術，但為了能自由自在地在高山上奔跑，要儘量以訓練度高的騎兵為中心去戰鬥。

	攻方→守方
A	安定→天水 鄴→許昌
B	西涼→天水 陳留→許昌
C	譙→許昌
D	弘農→洛陽 洛陽→許昌

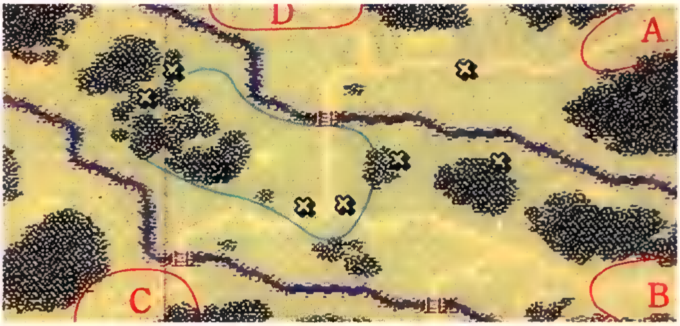
3 陳留、零陵、江州附近



如果看過地圖的話，一定知道要將防守的一方配置在山頂上，若變成這樣的話，戰術就只有一種，就是對著要登上山的敵人扔石頭，接著以〔混亂〕來纏住敵人使其無法動彈，此時要趕快逃入附近的山上，再以落石攻擊敵人，攻擊的一方則當敵人在山麓的時候，相反地以落石來給他們迎頭痛擊。

	攻方→守方
A	濮陽→陳留 長沙→零陵 永安→江州
B	徐州→陳留 桂陽→零陵
C	譙→陳留
D	鄴→陳留 武陵→零陵 成都→江州
E	許昌→陳留

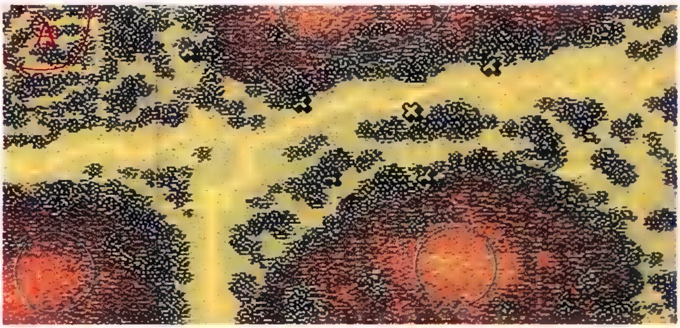
4 南皮、下邳附近



位於地圖稍上方的橋是戰術上的關鍵，佔領此處後，即使只有一支實力的部隊在，因為敵人勢必渡過地形上對其相當不利的河川，故可瞄準此處集中攻擊，若使用可遠距離攻擊的弓箭部隊的話，效果更大，攻擊側最好能活用騎兵部隊的機動力，一口氣渡過河川兼用〔火計〕攻擊對方。

	攻方→守方
A	北平→南皮 北海→下邳
B	北海→南皮
C	平原→南皮 壽春→下邳
D	代縣→南皮 徐州→下邳

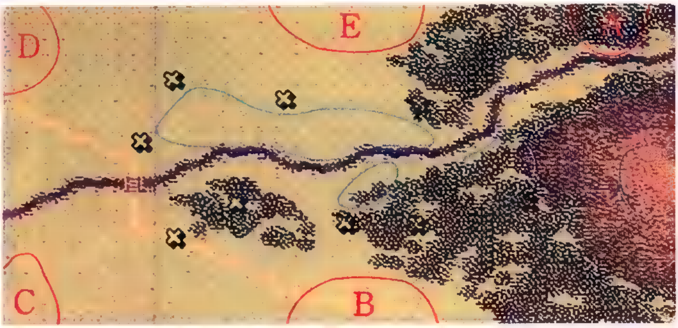
5 江陵附近



只出現在由襄陽向江陵攻打的時候，此時會出現宛如特殊戰場般的地圖，攻擊側的唯一出現點是位於畫面左上角的森林中，可能的話，守備側要多派一些擁有〔風變〕及〔火計〕能力的武將出陣，然後將敵人追趕到左上方，再放火燒他，但攻擊側要注意對方的〔落石〕，希望在可登上山頂前要接近敵人。

	攻方→守方
A	襄陽→江陵

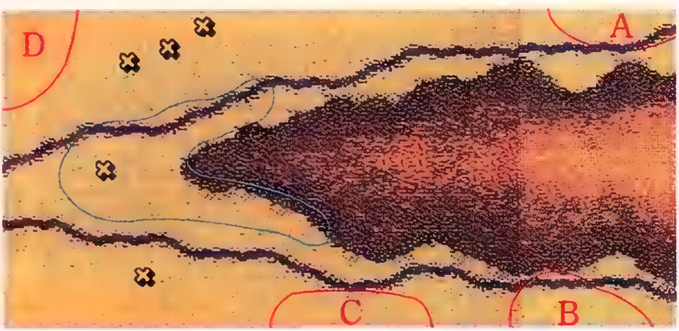
6 譙附近



對守備側而言，廣佈森林的山麓地帶是施行〔火計〕的絕佳場所，在此佈陣待敵人部隊靠近時，就立刻進行火攻，若敵人突破此防備時，就讓他們嚐嚐落石的威力，至於攻擊側應投入騎兵部隊以便儘早渡過河川攻打對方，並奪取山頭用〔落石〕來給予對手重擊。

	攻方↓守方
A	徐州↓譙
B	汝南↓譙
C	許昌↓譙
D	陳留↓譙
E	濮陽↓譙

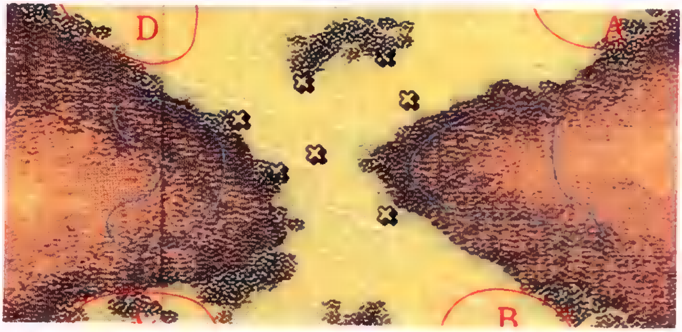
7 武陵、成都附近



攻擊側至少要帶領著訓練度50以上的部隊前往，不然的話，一定會淪落到過不了河川、布陣在地圖下方的山上，故應該用落石攻擊通過山麓的敵人。衝到關口附近。而守備側也是同樣的不二法則，若能利用高聳於中央的山脈進行〔落石〕攻擊的話，想必可得到相當的效果。

	攻方↓守方
A	江陵↓武陵
B	長沙↓武陵 江州↓成都
C	零陵↓武陵
D	永安↓武陵

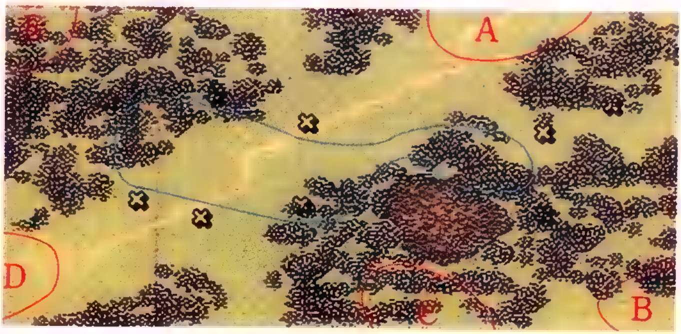
8 上庸、會稽、漢中附近



守備側要取得位於對面山頂的位置，然後用〔混亂〕來攪亂敵人，牽制他們的行動之後，以〔落石〕來攻擊對方是最佳的戰術，即使這樣仍被敵人攻來的時候，要想辦法逃到另一個山頭上，再用〔落石〕攻擊對方。攻擊側因爲不容易一次就走到山頂，故應特別注意〔落石〕，另外，要盡可能將戰爭帶入接近戰。

	A	B	C	D
攻方→守方	新野→上庸 吳→會稽 長安→漢中	襄陽→上庸 上庸→漢中	永安→上庸	漢中→上庸

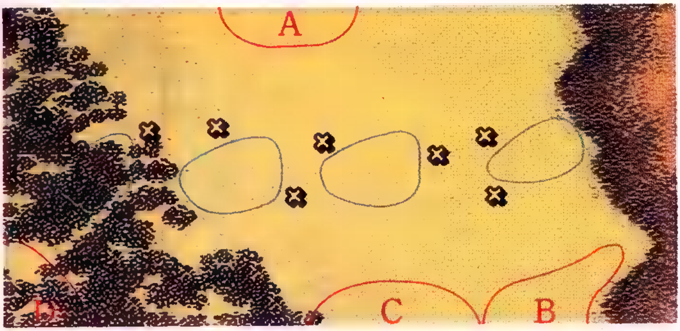
9 徐州附近



對攻擊側而言，由於守備側將出現在地圖的中央位置，故不會遇到任何地形上的障礙而輕易地接近對方。守備側附近因有許多森林存在，故應善用〔火計〕來阻擋敵人的靠近，也可在附近佈陣，但因爲該山太小，即使從山上扔下〔落石〕也無法得到太大的效果。

	A	B	C	D	E
攻方→守方	下邳→徐州	壽春→徐州	譙→徐州	陳留→徐州	濮陽→徐州

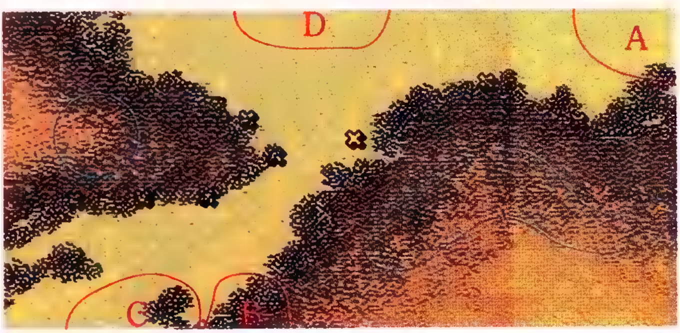
10 晉陽、新野、永安附近



當攻擊側出現在地圖的右方時，暫且先佔據山頭吧！若出現在地圖的左方時，為了避免敵人的〔火計〕還是趕快逃出為妙。而守備側的出現點散布在各處，可以布陣在山上，也可以布陣在森林中，武將根據實施〔落石〕或實施〔火計〕何者較為有利來配置位置。

攻方↓守方	A	B	C	D
	代縣↓晉陽 上庸↓永安	鄴↓晉陽 襄陽↓新野 江陵↓永安	洛陽↓晉陽 上庸↓新野 武陵↓永安	江州↓永安

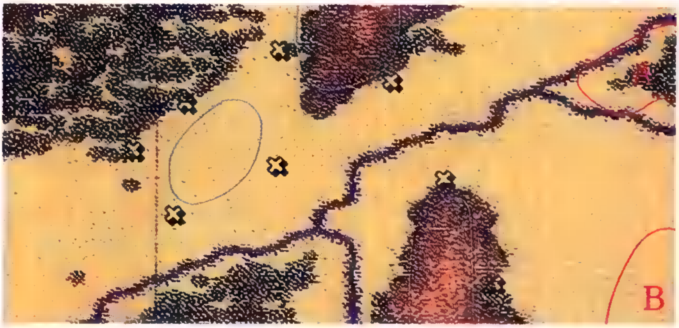
11 長安、宛、下弁附近



因為守備側可以在山上布陣，故要有效率地裝設〔落石〕。攻擊側會被兩座山擋住攻勢，故無法如願地接近敵人，但因為若無法登上山頭便無法與敵人交戰，故應以機動力高的騎兵為中心來編組部隊，同時盡可能也將弓兵部隊帶去，以弓箭來牽制敵軍，好讓騎兵能順利地登上山。

攻方↓守方	A	B	C	D
	洛陽↓宛 長安↓下弁	汝南↓宛	新野↓宛	安定↓長安 長安↓宛 天水↓下弁

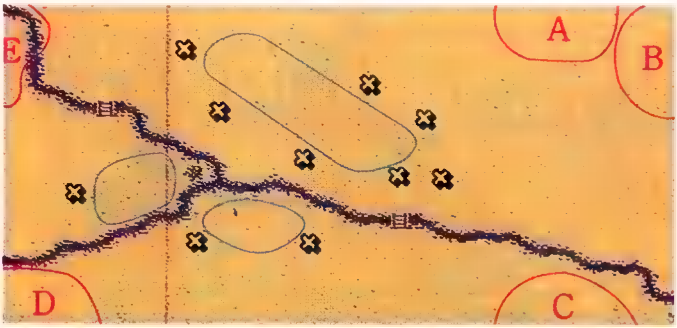
12 建業附近



守備側雖然可以在山上布陣，但因爲山勢不高，故不適合使用（落石），最好將敵人誘入森林中，再以（火計）攻之。相對於此，攻擊側一定要編組成弓兵部隊，用火矢從遠處攻擊，將敵人部隊包圍在火海裡，另外，要和敵人進行接近戰時，要注意在渡河的時候避免遭到敵人的攻擊。

	攻方→守方
A	下邳→建業
B	吳→建業

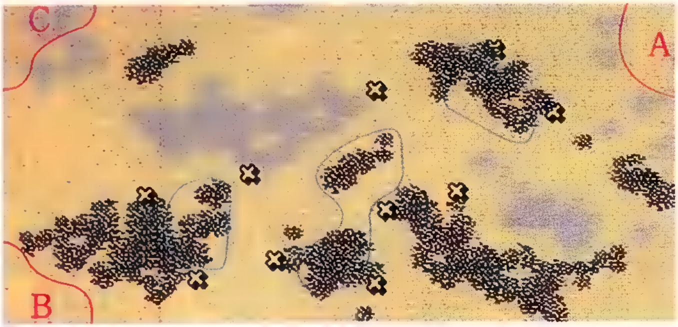
13 鄴、盧江附近



守備側不管敵人部隊由何處攻來，因爲其間夾著河川會形成對峙的局勢，故應在橋上佈署一支部隊去防禦，同時也可看清敵人的出現地點。另外，因爲到處都散布著草地，故用火矢來攻擊會很有效的。攻擊側不管想一口氣接近敵人或爲了逃避敵人的（火計）的攻擊，希望能用騎兵部隊來進攻。

	攻方→守方
A	平原→鄴 壽春→盧江
B	濮陽→鄴 建業→盧江
C	柴桑→盧江
D	洛陽→鄴
E	晉陽→鄴

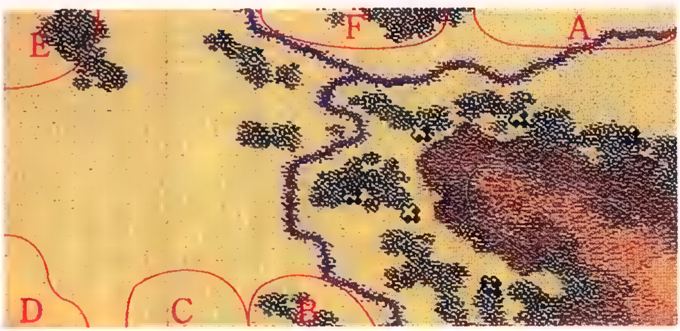
14 濮陽、江夏、吳、柴桑附近



沒有高山也沒有河川，在廣大的草原中散佈著森林及濕地，攻擊側因為無法在濕地中取得立足之地，故應以騎兵部隊為主來進攻，以機動力來取得優勢。守備側也沒有特別可以當作防禦的據點，故應在地圖上迂迴地移動並到處放火，而且要保持不要讓敵人包圍住。

	A	B	C
攻方→守方	廬江→江夏 廬江→柴桑	鄴→濮陽 會稽→吳	平原→平原 建業→吳

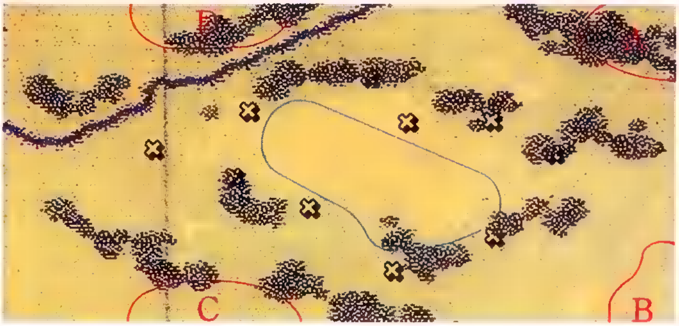
15 長沙、壽春附近



攻擊側只可布陣在與敵人部隊相隔著河川的地方，即使渡過河川，尚有許多的高山在，故要花許多的時間才能接近敵人部隊，因為在這樣的地形上機動性是非常重要的，一定要以騎兵來編組部隊。守備側要採用在敵人渡過河川之前以弓箭手攻擊對方，而當敵人靠近山的時候則以「落石」攻擊的二段式攻擊。

	A	B	C	D	E	F
攻方→守方	柴桑→長沙	桂陽→長沙	零陵→長沙	武陵→長沙 汝南→壽春	江陵→長沙 徐州→壽春	江夏→長沙 下邳→壽春

16 北海、汝南、襄陽附近



因爲守備側的出現點在中央一帶，故攻擊側可以很容易地接近敵人，然後對著守備側所在的草地放出火矢，用火來分散敵人也不失爲一良策。可是，若不注意風向的話，損害也會波及我軍。守備側因很難想出良策，故千萬不要太冒然行事，若〔火計〕失敗的話，要趕快轉成攻城戰。

	攻方→守方
A	南皮→北海 譙→汝南
B	下邳→北海 壽春→汝南 江夏→襄陽
C	江陵→襄陽
D	平原→北海 宛→汝南

古戰場介紹頁的看法

所謂古戰場就是指曾經在「三國志」上發生過著名戰役的戰場，特別在這重現出來的地圖上以相當富有個性的方式來表現這些戰場的地形，在此特將這些戰場加以整理後向各位介紹，至於各戰場的看法如下所述。

①戰場名。

②該戰場所在的州名。

③將戰場的型式分爲平地（平地很多）、山（山是重點）、河川（河川是重點）、海戰（必須以船來作戰）、關（有關口）等五種，分別用符號來表示出。另外，至於各型別的攻略方法請參照97頁開始的「戰法指南」。

④簡單的歷史介紹

⑤敵人部隊的出現點，都市名是代表敵人部隊從哪個都市攻來之意。

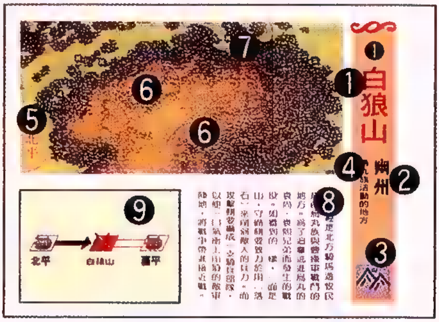
⑥我方部隊的出現點。

⑦陷阱、柴草設置的點。

⑧戰場的解說。

⑨鄰接圖，從哪個都市攻來的時候，表示附近戰場的關連圖。

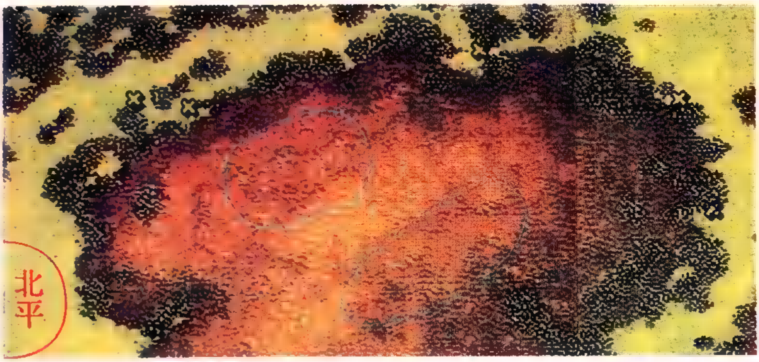
另外，對於著名的古戰場也附上現今的風景照片。



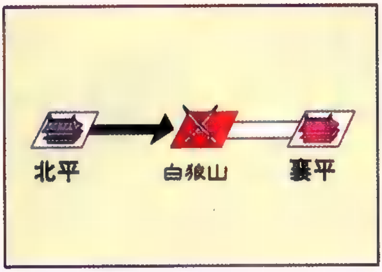
① 白狼山

幽州

烏丸族活動的地方



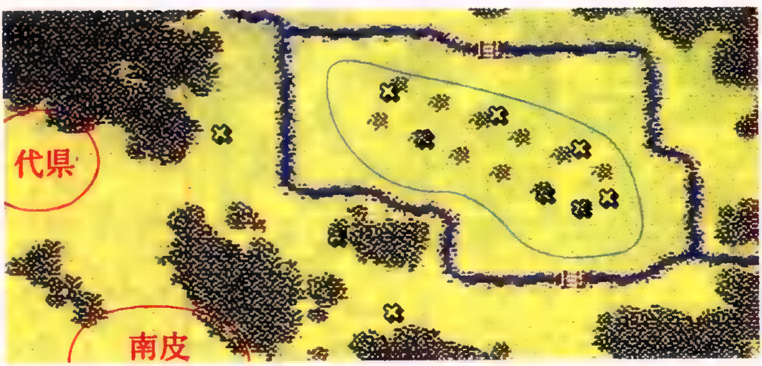
曾經是北方騎馬遊牧民族的烏丸族與曹操軍戰鬥的地方。為了追拿逃進烏丸的袁尚、袁熙兄弟而發生的戰役。如看到的一樣，一面是山，守備側要致力於用（落石）來削弱敵人的兵力。而攻擊側要編成一支騎兵部隊，以便一口氣衝上山頂的敵軍陣地，將戰爭帶進接近戰。



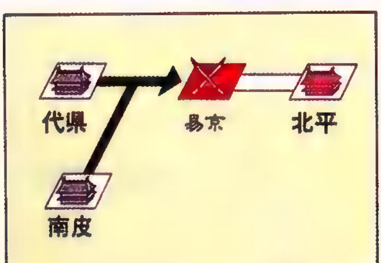
② 易京

幽州

公孫瓚城郭的遺跡

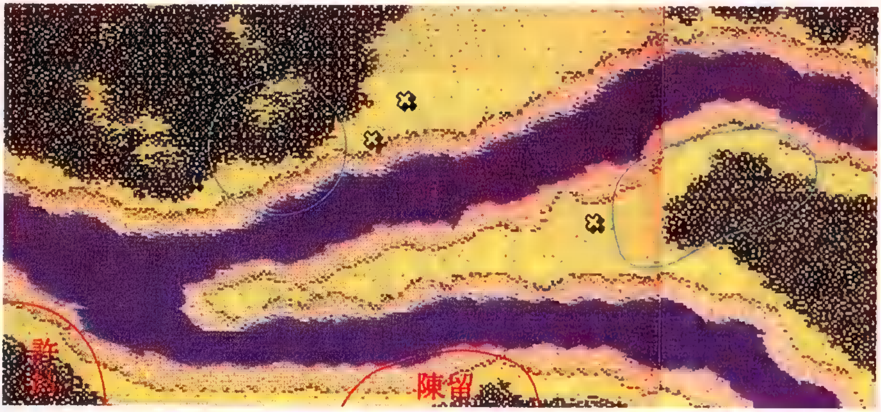


公孫瓚的據點。根據正史上計載，公孫瓚將此建立成堅固的城郭，並儲存著三百萬的兵糧。因為守備側可以在由壕溝圍住的地方布陣，故應設法將敵人引誘到壕溝，然後集中火力攻擊他。而攻擊側可派遣一支部隊到橋邊當誘餌，然後讓主力部隊渡過壕溝去。



❸ 官渡　冀州

導致袁紹滅亡的大激戰

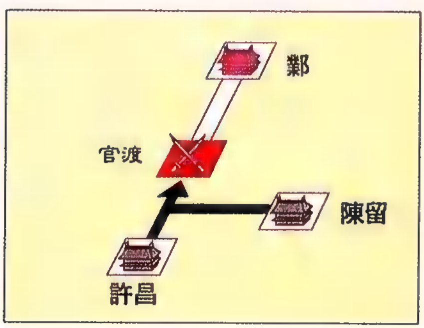


公元二〇〇年，袁紹與曹操為了爭奪華北的霸權而發生了激烈的戰鬥，官渡則是決定勝負的重要決戰地點。雖然曹操藉著奇襲斬了敵將顏良、文醜，但袁紹軍靠其壓倒性的兵力逐漸地取得優勢，可是，曾經是袁紹幕僚的許攸卻倒戈到曹操身邊，將袁紹軍的兵糧所在地烏巢告知曹操，於是曹奇襲烏巢將袁紹的兵糧燒光，而獲得最後的勝利。另外，在此戰役中曹操軍使用了著名的發石車（袁紹軍稱之為「霹靂車」），讓袁紹軍為之感到恐懼而畏戰。

遊戲中，在地圖的中央流著二條巨大的河川，對攻擊側而言，這是需要注意的一件事，因為守備側一定會在河的對岸布陣以待，故應以騎兵與弓兵組成的部隊來對抗他們，以弓兵部隊在對岸放箭掩護，讓騎兵部隊順利地渡過河。

守備側則要趁敵人部隊渡河之際，以弓兵集中火力加以攻擊，給予敵人迎頭痛擊。



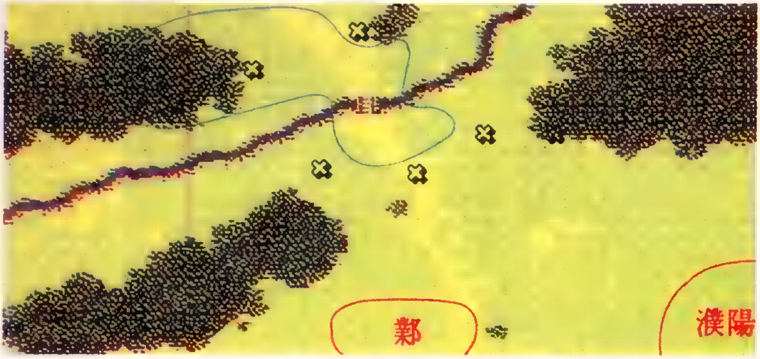


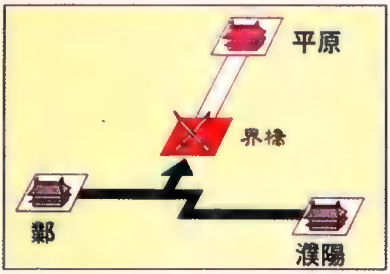
④ 界橋

冀州

公孫瓚的「白馬義徒」戰敗逃走

平地





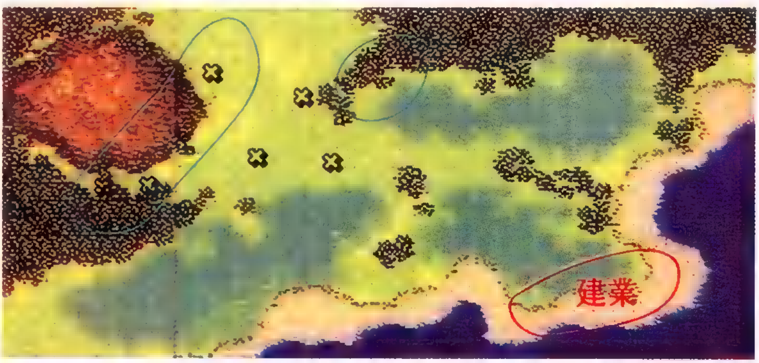
公元一九一年，爲了爭取青、冀、兗州一帶的支配權，袁紹與公孫瓚在此發生了戰鬥。袁紹軍善用其弓箭部隊，成功地將公孫瓚所擁有的「白馬義徒」騎兵部隊擊敗。守備側應在橋上布陣以阻擋敵人部隊的推進。而攻擊側則要設法攻過對岸，將敵人趕進森林去，再以「火計」燒之。

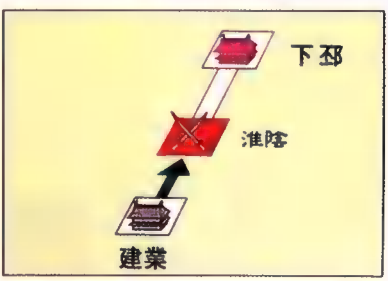
⑤ 淮陰

徐州

張飛未能守住的城

平地





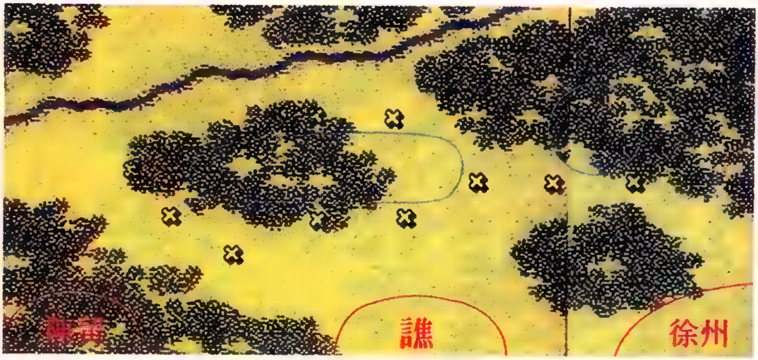
公元一九六年，身爲徐州牧的劉備遭到袁術的攻擊，兩軍在此對峙。但是，此時適逢劉備的手下曹豹叛變，使得原屬劉備的下邳被呂布奪去。

因爲在地圖的中央有濕地存在之故，攻擊側應採用騎兵部隊的編成爲宜。守備側則要趁敵人部隊穿越濕地之際以弓箭攻擊，來削弱敵人兵力。

⑥ 定陶

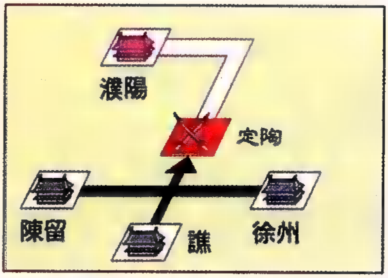
兗州

曹操對上呂布，宿命的對決



此地曾是奪取兗州的呂布與無法奪回兗州的曹操之決戰地。在此，戰敗的呂布被追趕出兗州，而逃到徐州劉備的帳下。

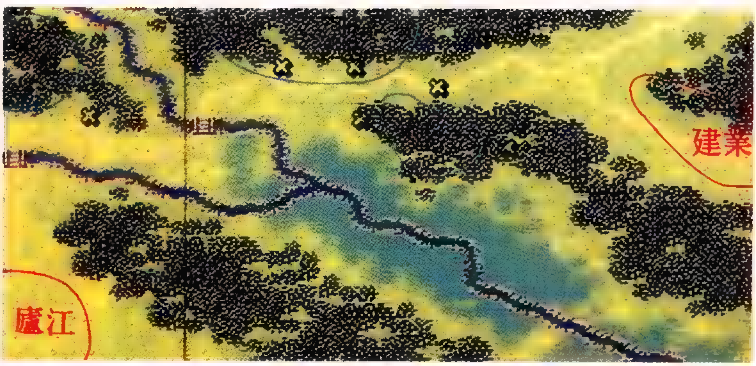
此地為森林多的地形，守備側要用〔火計〕將出現在地圖角落的敵人趕盡殺絕。攻擊側應儘早接近敵人部隊，布陣將敵人包圍。



⑦ 合肥

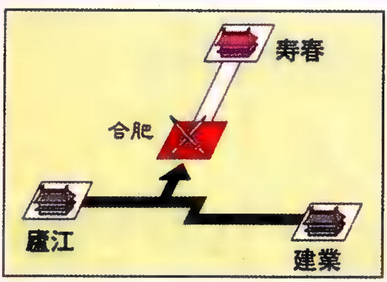
揚州

張遼以寡兵強襲孫權



魏國與吳國曾在此處激戰數回。其中特別以公元二一五年的戰役最為著名，魏國的張遼以八百名的士兵強襲吳國大軍，把孫權嚇的直打顫。

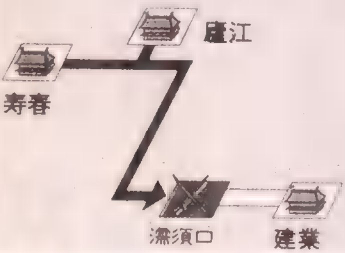
在遊戲中要活用此地複雜的地形來進行戰鬥，守備側要擋住道路來防禦並阻止敵人的進擊。攻擊側則要將追趕到地圖的北方森林地帶去。



⑧ 濡須口

揚州
魏對吳、激戰之地



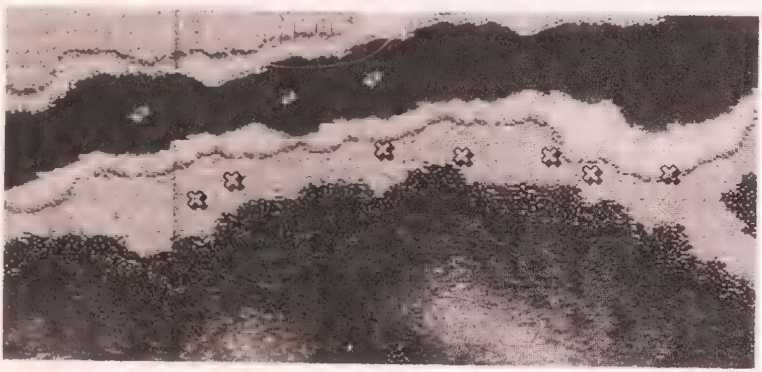


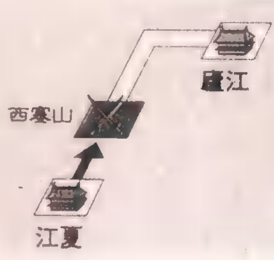
曾是魏國與吳國間爭奪的戰場之一。公元二一三年，曹操親自率領大軍壓境至此，與孫權對峙達一個月以上，公元二二二年，曹仁的軍隊再度入侵，吳國派朱桓將其擊退。

在遊戲中，這裡是海戰戰場，故不論守備側或攻擊側都可使用〈連環〉及〈火計〉來布陣。

⑨ 西塞山

揚州
孫策在此報父仇





此地是孫策擊敗廬江太守劉勳及劉表手下黃祖聯合軍的戰場。經於此役，孫策幾乎穩固了在江東的霸權。

對攻擊側而言，假使渡過眼前的河川，還是會遇上高山這個難關，故左右迂迴前進實乃上策。守備側則應該以〈落石〉攻擊，將敵人迎回去。

⑩ 赤壁 揚州

「三國志」中的高潮



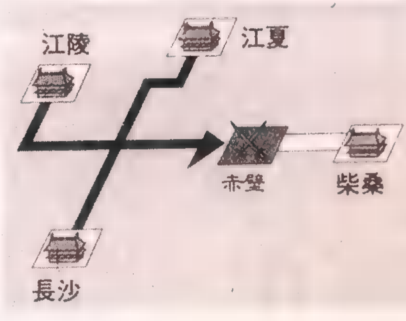
「三國志」中最著名的戰場。

公元二〇八年，入侵荊州的曹操，由於劉琮的投降，很快的就成功地取得荊州，於是曹操就乘勢將茅頭指向江東，而派軍討伐孫權，此時的吳國正處於決戰或投降的猶豫不決中，最後在周瑜與魯肅的遊說下，終於決定要與曹操決一死戰。在長阪敗給曹操的劉[illegible]，則派孔明前往吳國去商討共同迎戰曹操的策略。

曹操雖然率領大軍近逼江東，但由於軍中病疫流行而遭受重大打擊，再加上吳軍採用「苦肉計」及「連環計」並配上火攻，將曹軍一舉擊敗。由於此戰，劉備終於取得自己的地盤，而形成三國鼎立的局勢。

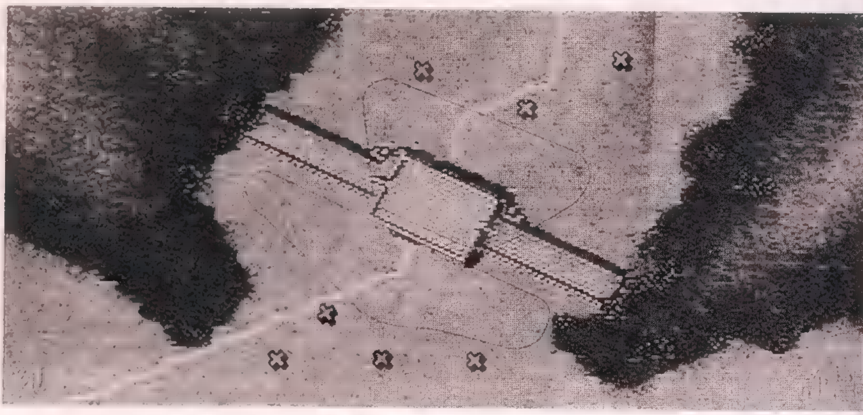
因為遊戲中是海戰之故，故不會因部隊不同而有機動力的差異，也沒有攻守上的有利與不利，而關鍵在於部隊如何展開，守備側要盡量不要讓敵人跑出地[illegible]的角落，而攻擊側則朝不要讓敵人分散的方向來布陣。





⑪ 虎牢關　司隷

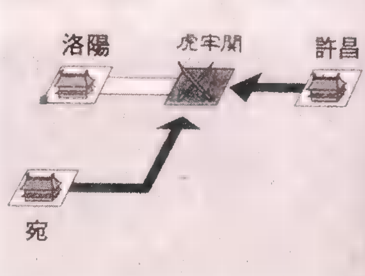
鬼神呂布、如獅奮迅



該戰場在正史中並沒有出現。此地的戰役只是「演義」中的虛構情節罷了！據「演義」所述「此地為距離洛陽五千里之地」，董卓軍與以袁紹為中心的反董卓聯合軍在此大戰。董卓手下大將呂布跨上赤兔馬衝向敵陣中，擊敗各國的名將無數，聯合軍被呂布玩弄於股掌之中。而最後由劉備、關羽、張飛與呂布相互交鋒，終於將他擊退，對該三兄弟而言，此處為其初出茅廬之地。

在遊戲中，虎牢關是防禦力相當高的關口，守備側最好躲到關內等待敵部隊的兵糧耗盡。相反地，對攻擊側而言，因為要打開關口是一件非常難的事情，故最好能使用（埋伏），可以從關口外面攻擊的部隊只有3支，若能使埋伏武將倒戈的話，就更增加了一支在內部攻擊的部隊，而且要盡量避免長期戰。





⑫ 潼關

雍州

馬超屈服於「偽書疑心之計」



公元二一一年，曹操與馬超在此對峙，曹操以「偽書疑心之計」破壞了馬超與韓遂間的友好關係，並趁機打敗了馬超。

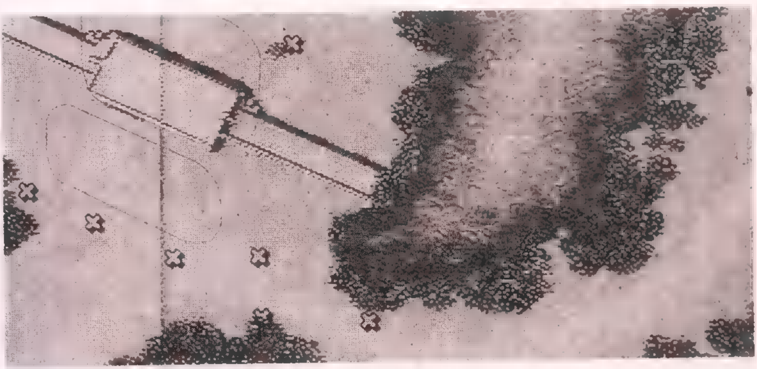
在遊戲中，是僅次於虎牢關的防禦度第二高的關口，攻擊側要靠埋伏等的計略，而將正面的攻擊降到最低的限度，而守備側要在關口的上方用弓箭手攻擊敵人。



⑬ 壺關

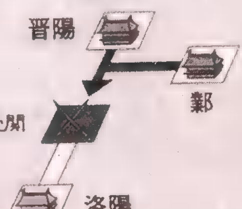
司隸

曹操統一河北的最後之地



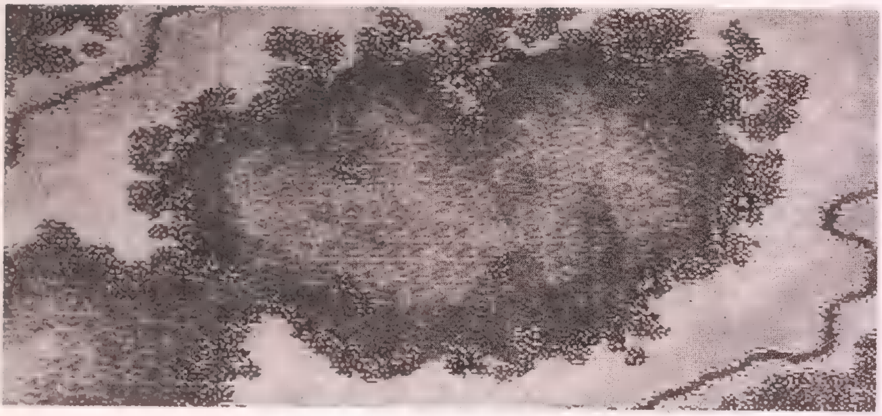
公元二〇六年，是曹操再度打敗叛徒高幹的地方。高幹是袁紹的外甥，由於他的戰敗，使得河北實至名歸地歸曹操所有。

因爲攻擊側會出現在離關口不遠的地方，故應該組成一支機動力高的騎兵部隊，及早佔領關口的門。守備側若能在山麓地帶裝設柴草的話，勝利也是應該的事。



⑭五丈原　雍州

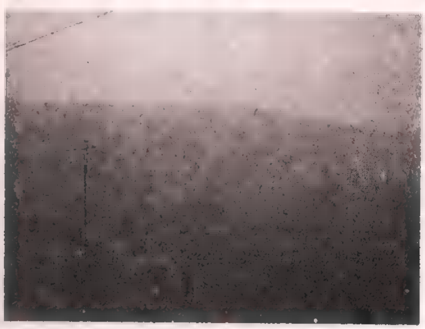
諸葛亮陣亡之地

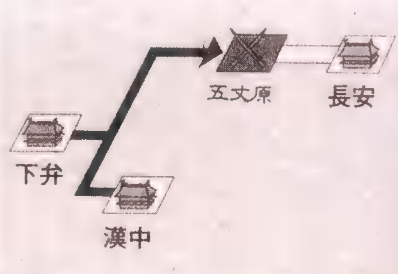


公元二三四年，諸葛亮第五次北伐時曾屯駐此地，但也在此病亡。此地也就成了漢室復興美夢的消失地。

諸葛亮有鑑於每次北伐都因兵糧不足而功虧一簣，因此就在此地屯田生產以自給自足，準備和敵人來個持久戰。而此時司馬懿也選擇了持久戰，兩軍對峙百餘日後，最後諸葛亮以五十四歲的年齡去世，故現在五丈原的山頂上仍存有祭祀諸葛亮的廟宇。而「鞠躬盡瘁，死而後已」的故事就是針對此戰役敗北的蜀軍所寫的。

遊戲中，攻守的位置與史實剛好相反，守備側只管在山上扔下〈落石〉即可，因爲其中有石頭可一直線掉落的點，故最好能將敵人誘至該處加以攻擊，攻擊側則應從各處向山頭包圍當作誘餌，然後讓騎兵部隊一口氣衝上山去佔領山頭。

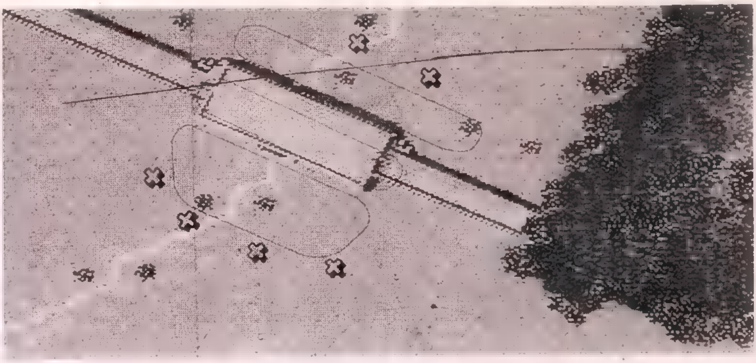




⑮ 武關

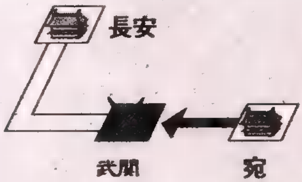
雍州

長安的後門



對長安而言，這裡是相當於其後門的關口，如獻帝、呂布等有麻煩而必須退出長安的武將經常會利用到此地。

守備■應在關口上方配置弓箭部隊來消滅一些敵人的兵力。攻擊側只有一個對策，就是要很有耐性地攻擊關口的門，但若敵人在此裝設有柴草的話，要馬上撤退爲妙。



◆異民族之活動時期

民族名	活動都市	活動時期
烏丸	襄平、北平、代縣、晉陽、南皮、平原	189～207
羌	長安、安定、天水、西涼、下弁、漢中、弘農	189～
山越	桂陽、吳、會稽、廬江、柴桑、建業、長沙、壽春、江夏	189～
南蠻	武陵、零陵、成都、永安、江州、梓潼、江陵	208～

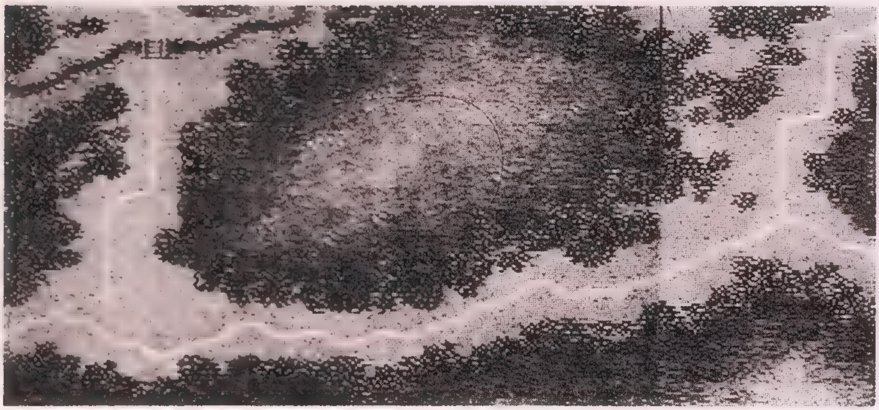
我愛的三國志Ⅳ①

●異民族武將能力的徹底驗証！

「三國志Ⅳ」中的異民族武將，在開始的時候不會是我們的手下，但可經由戰爭將他們收歸成自己的手下武將。當他們來偷襲都市的時候，出去迎擊的話有20%的機率可以俘虜其武將，「三國志Ⅳ」中出現的異民族中，誰是最具捕虜的價值呢？異民族武將們的統御力、武力、智力、政治力及魅力總和的平均值的合計以烏丸族的平均二九四爲最優秀，特別是全能的左賢王其能力最高。另外，南蠻及羌的平均值分別爲二一二、二一五（山越中並無武將存在），假如想要捕捉的話，還是以烏丸族最具價值。

⑯ 街亭　雍州

孔明悔恨、馬謖完敗之地



公元二二八年，在諸葛亮的第一次北伐時，擔任先鋒的馬謖在此地敗給魏國名將張郃。當時諸葛亮擱置魏延及吳懿不用，而大大提拔了經驗不多的馬謖，可是，馬謖違背諸葛亮的命令，而擅自將部隊布置於山上，以致遭張郃的包圍，輕鬆地被擊敗，也因此第一次北伐也終歸失敗。諸葛亮雖愛惜馬謖的才能，但為了追究敗戰的責任問題，還是將他處刑了，這就是「含淚斬馬謖」的故事。另外，身為部隊總指揮官的諸葛亮也自我處罰，而退出了丞相的位置。

在遊戲中，因為守備側仍可配置於山上，故應有效地使用「落石」，也可以在森林中布置一支部隊以便施行「火計」。攻擊側應組一誘敵部隊去引誘敵人，然後趁機用騎兵部隊從後面偷襲敵人，絕對不可與敵人正面挑戰。

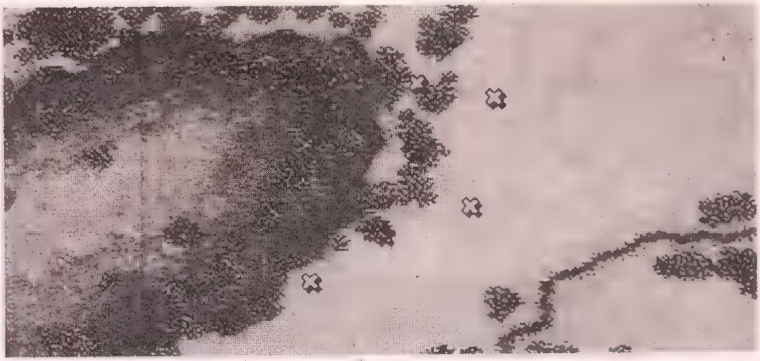




⑰ 祁山

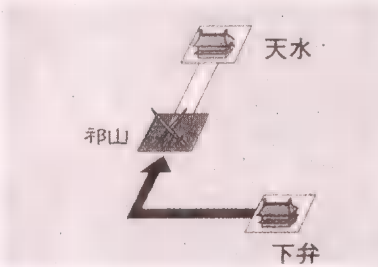
雍州

新兵器木牛、流馬首次出現



諸葛亮的第三次、第四次北伐的出擊地。在第四次時，首次使用木牛、流馬等工具來運送兵糧，但效果似乎不太好，在其撤退時利用伏兵射殺了魏將張郃。

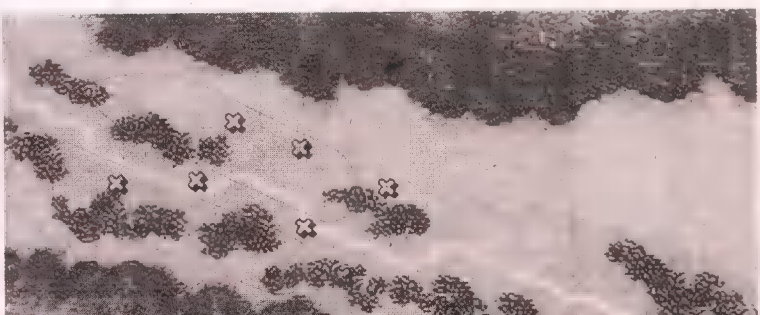
守備側應於山上以「落石」攻擊敵人。而攻擊側應以騎兵部隊由山的上下二方向攻擊，來分散敵人的兵力。



⑱ 狄道

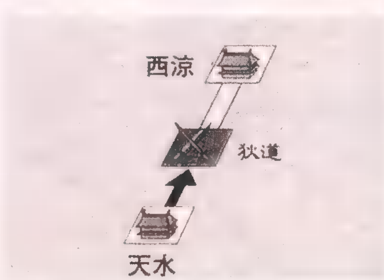
涼州

姜維、執著的北伐



五五年借道出擊的地方。二五五年出擊的時候，與魏國降將夏侯霸共同作戰，擊敗了魏國雍州刺史王經的部隊。

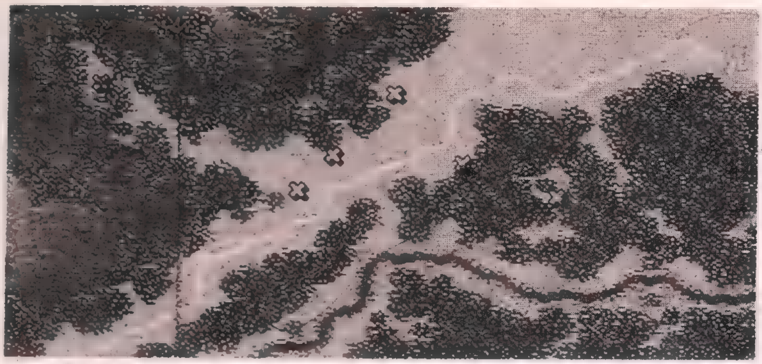
守備側要快速登上左右兩邊的山，做好以「落石」攻擊對方的準備。攻擊側則應以騎兵部隊向通道推進，在到達山上前，希望能將局勢帶入接近戰。



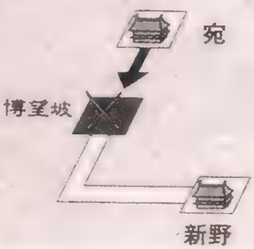
⑲ 博望坡

荊州北部

劉備擊敗夏侯惇、于禁



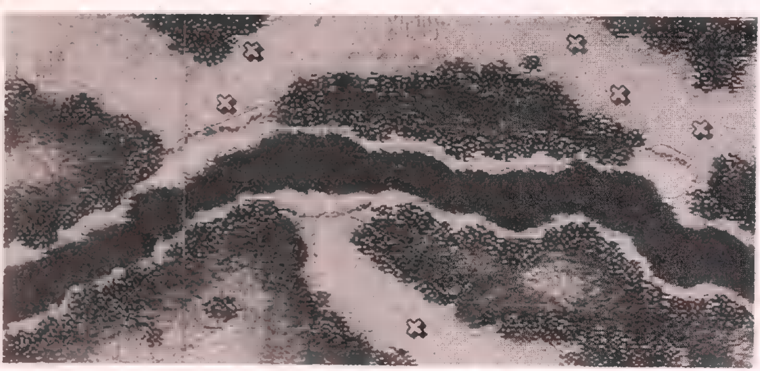
此時寄居於荊州的劉備，利用伏兵在此地大破夏侯惇、于禁的部隊。據「演義」記載，此地爲諸葛亮嶄露頭角的地方。因爲在地圖上此處爲整片的森林，攻守雙方都應該利用〔火攻〕攻擊對方，守備側應登上山頂以〔落石〕攻擊敵人。而攻擊側則應以騎兵部隊向通道推進，並採用能深入敵人腹地的良策。



⑳ 壇溪

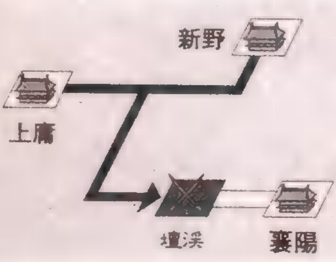
荊州北部

的盧一跳、救了劉備一命



「演義」中，劉備在此地經歷了一次九死一生的經歷。蔡瑁意圖暗殺劉備，窮追劉備到壇溪，眼見情況危急，幸虧其名馬的盧奮力一跳，躍過河川救了劉備一命。

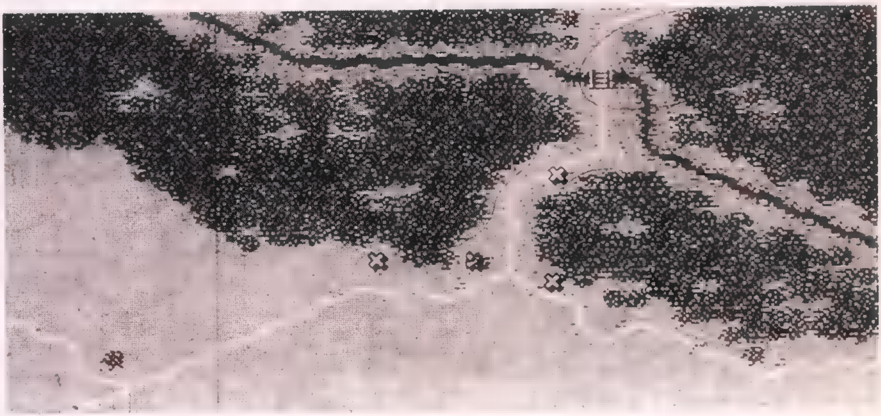
守備側應在河川的下方佈署軍隊，並以弓箭手攻擊對岸的敵人。攻擊側則應該從地圖右方的河岸入侵，越過高山去襲擊敵人。



㉑ 長坂

荊州北部

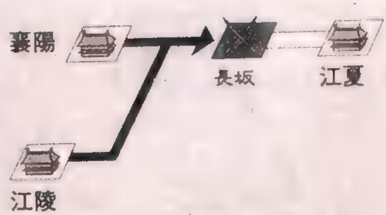
趙雲救出阿斗劉禪



公元二〇八年，曹操軍進攻荊州，遭到不斷追殺的劉備好不容易才由此處逃出。由於劉琮突然向曹操投降，喪失根據地的劉備於是想移到軍需物資充裕的江陵去，可是，劉備為了十幾萬仰慕他的老百姓一同前往，使得一天只能走十幾里路，而曹操派出五千騎兵追擊，終於在長阪追上了劉備，劉備軍吃了敗戰，連劉禪也落入敵人之手，但經趙雲的奮戰終於將他救出，並由於張飛的努力，好不容易才讓劉備主僕等人得以逃到遠方，於是舞臺就移到赤壁去了。

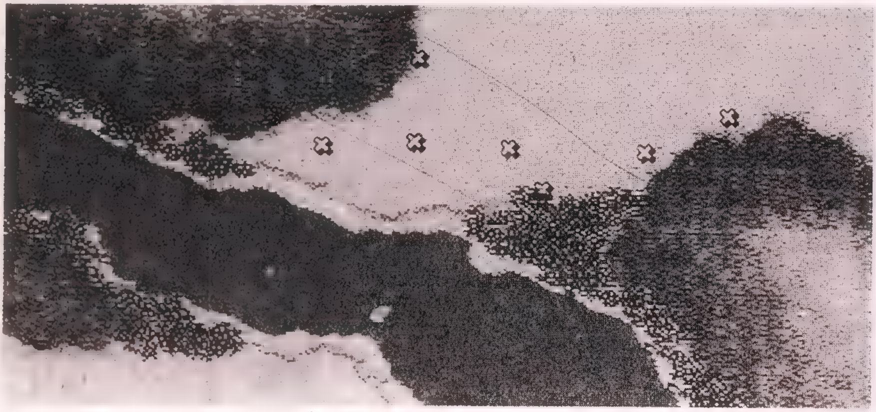
遊戲中，因為守備側可以在森林中布陣，故可以隨意地使用〝火計〞，將敵人誘入森林之中再放火燒之，但是若不隨時注意風向的話，恐怕會引火自焚。攻擊側可利用弓箭部隊向森林射火矢，從遠距離放火攻擊較佳。





㉒ 烏林　荊州北部

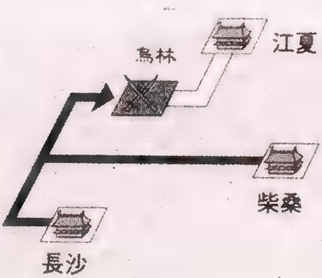
赤壁的對岸



赤壁之戰時，曹操的大本營設置在此，位於赤壁的對岸，長江的北側。烏林這個地名，雖然沒出現於正史的「魏書」及「蜀書」，但「吳書」中曾出現過，曹操軍在此地布陣之前，在稍前的陸口一帶遭遇到流行病，以致未戰已遭到嚴重的破壞，因此另有一說，魏軍在赤壁的敗戰就是因爲流行病造成其嚴重損傷，故曹操自己下令放火燒戰船，然後撤退。

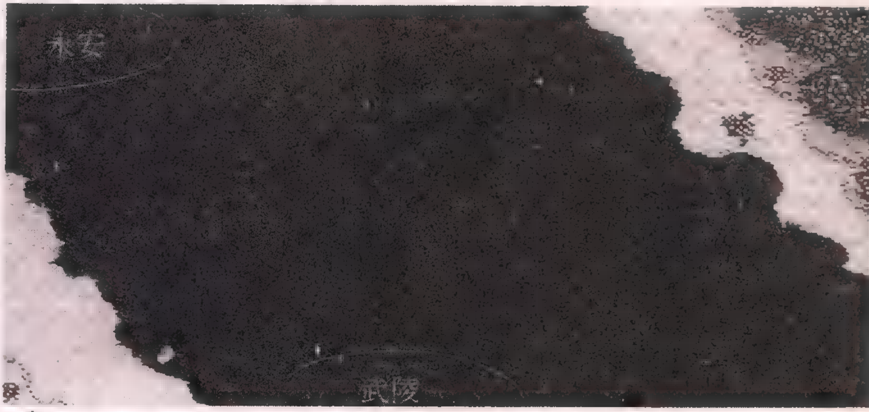
遊戲中，守備側與攻擊側分別出現在河的兩岸，故守備側以弓箭部隊從遠處攻擊，而攻擊側以騎兵部隊快速渡河攻擊爲最基本的模式。守備側也可以迅速地登上山頭去安置（落石），攻擊側也可以一開始就以對岸山頭爲目標去進軍。因爲該地形易造成長期戰爭，故應當多帶一些兵糧前去。





㉓ 夷陵　荊州北部

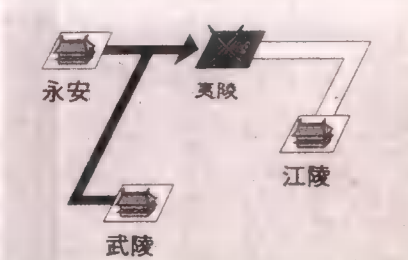
攻吳以弔關羽、劉備大敗



公元二二〇年，荊州落入吳國的手中，同時關羽也被斬殺了，劉備的心中燃起了復仇的火焰，在公元二二二年出兵伐吳，向荊州進攻，並與吳國大將陸遜在此地發生戰役。二二一年，才即帝位的劉備不聽趙雲等人的諫言親征吳國，蜀軍於初期進攻的非常順利，但在陸遜的指揮下，戰況逐漸變成膠著狀態，不久蜀軍就露出疲憊跡象，於是陸遜便發動總攻擊將蜀軍的戰線變長，在以火計將其消滅，在此戰役中，蜀國失去了以馬良為首的諸多良將。

遊戲是在海戰的地圖中進行著，因為守備側可以在地圖的中央布陣，故應向出現在角落的敵人圍堵。攻擊側若從永安及武陵兩方面同時攻擊的話，就可布陣以夾擊敵人，若敵人部隊分散開的話，就有可能變成長期戰爭，故但願能將敵人慢慢地追趕到角落去。

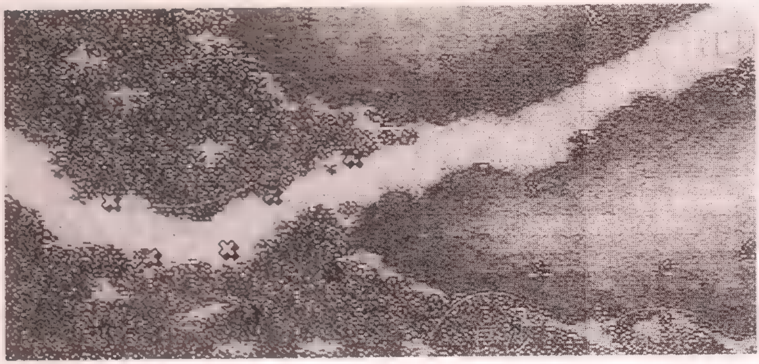




㉔ 華容

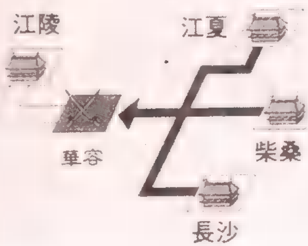
荊州北部

埋伏等待曹操的猛將們



在赤壁吃了敗仗的曹操，於敗退時曾經通過的地方。據「演義」中的記載，趙雲、張飛、關羽皆隱藏於此相繼去阻擋曹操的去路。

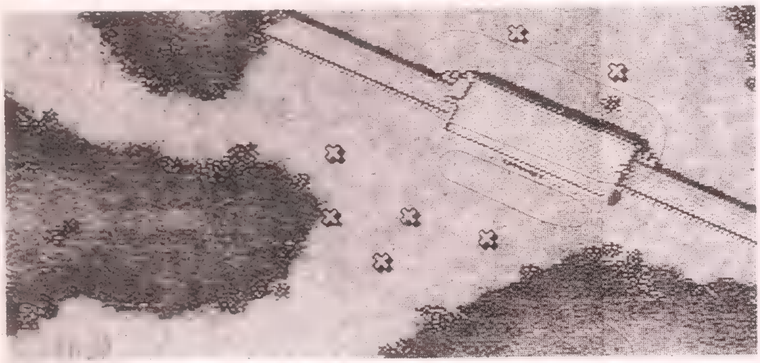
遊戲開始時，攻擊、防守雙方都不能在山上布陣，但攻擊側出現的地點較靠近高山，故使用「落石」較有利，而守備側用「火計」進攻較好。



㉕ 陽平關

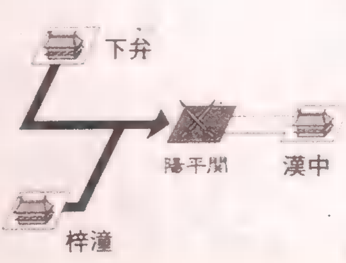
益州

曹操、平定張魯



公元二一五年，曹操與張魯的弟弟發生戰鬥的地方，公元二一八年，劉備進攻漢中時也曾屯駐於此，故可說是漢中的要衝。

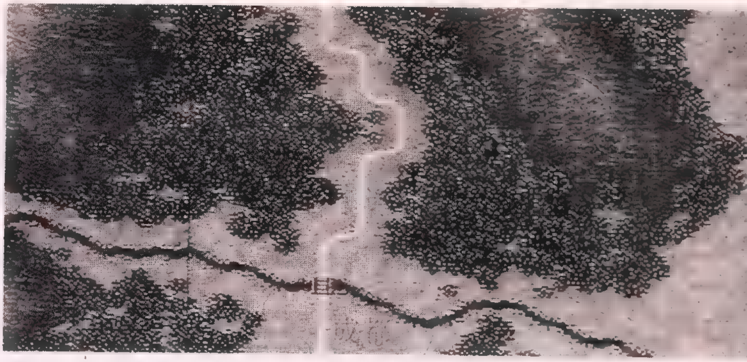
因為守備側可以在關口及山頂上布陣，故非常有利。而攻擊側應以騎兵部隊為中心加以編組部隊，並繞過關口外的敵人，快速到達關口。



㉖ 涪城

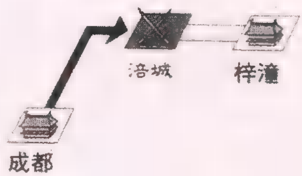
益州

劉備開始侵佔益州



益州牧劉璋為了討伐張魯，而邀同族的劉備共同加入其陣營，可是沒想到劉備竟然叛變，趁機想要奪取益州，而首先攻佔的就是涪城。

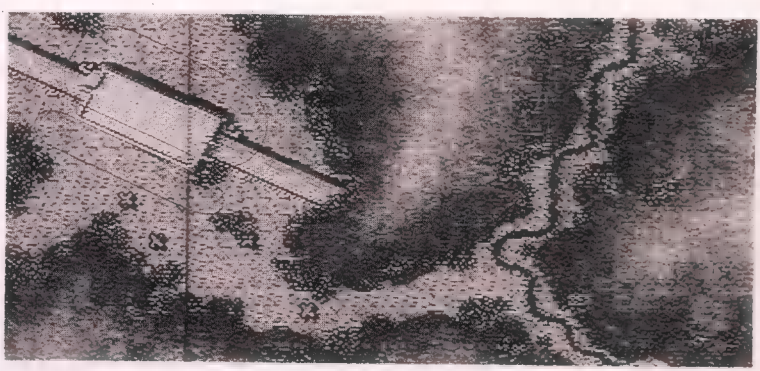
守備側可以隔著道路在左右兩側配置部隊。攻擊側可用「情報」指令來確認敵人的總指揮在左邊或是右邊，然後再集中火力向敵人部隊攻擊。



㉗ 劍閣

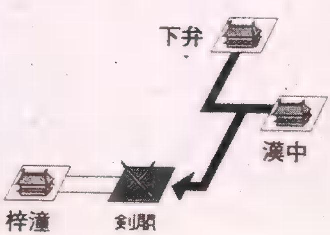
益州

姜維絆住鍾會



此處是蜀國的最重要的防衛據點，對來自北方的侵略而言，可說是一個要地，公元二六三年，遭到魏國攻擊的時候，姜維曾在此地與鍾會的部隊發生戰鬥。

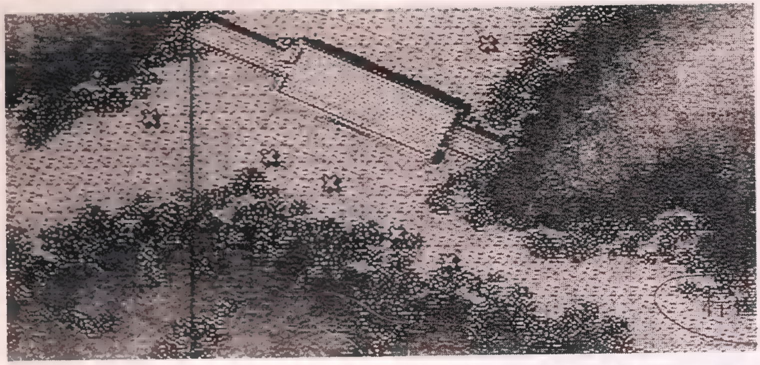
攻擊側只能在遠離關口的地方布陣，故最好用騎兵部隊一口氣衝到關口附近。而守備側可布陣在地圖下方的山上，故應該用落石攻擊通過山麓的敵人。



㉘ 綿竹關

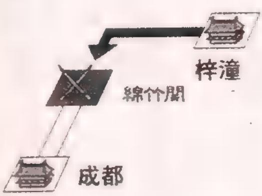
益州

導致蜀國滅亡的激戰地



公元二六三年，魏國的大軍向蜀國壓境，鍾會部隊在劍閣受阻之際，鄧艾則繞道進入蜀國境內，而孔明之子諸葛瞻在此迎擊對方，但不幸兵敗戰死，於是蜀國便投降了。

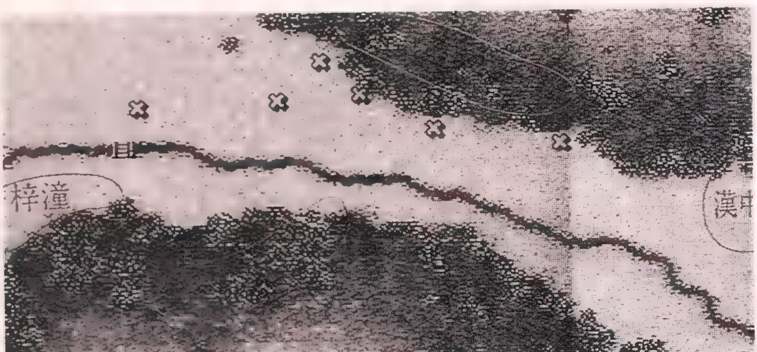
因為此地是防禦度最低的關口，故攻擊側最好能耐心地把門破壞。而守備側應布陣於山上，在用洛石來削減敵人的兵力。



㉙ 定軍山

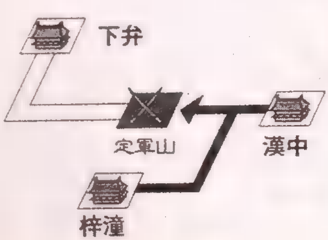
益州

黃忠斬夏侯淵



公元二一九年，劉備進攻漢中的時候，派遣黃忠攻擊的地方就是定軍山，黃忠將出來迎戰的敵將夏侯淵斬殺了，而獲大勝。

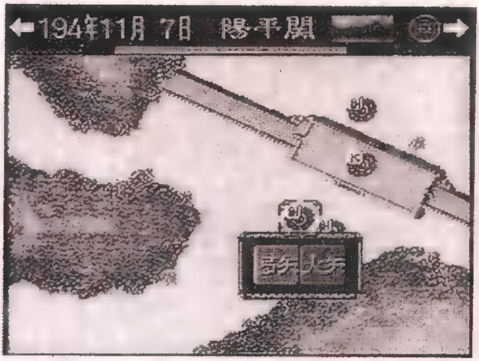
守備側可在山上布陣，並以「洛石」攻擊敵人。而攻擊側最好使用騎兵部隊快速去佔據山頭，但因為守備側有可能同時將部隊配置在二座山上，故最好派二支以上的部隊加以攻擊。



主要製作人
シブサワ・コウ之
戰法指南

戰法之秘訣傳授

不知道戰法就不能完成全土統一之夢，為了盡情的享受《三國志IV》之世界，抓住戰法之基本重點以祈取勝。



對關戰之守備側必須在關之上面配置著弓箭兵，可集中攻擊聚集在關門之敵兵。

觀查地形決定進攻之方法

戰場依其地形可分為**平地戰**、**山岳戰**、**河川戰**、**海戰**、**對關戰**等五種類，以下指導其戰法。

首先為平地戰，因平地及森林很多，如果使用〔火計〕時，盡可能的不要消滅自己之兵力，就可以消滅敵人。〔火計〕的最佳時刻是要將敵兵追趕到走頭無路之後，再在遠距離以火箭攻擊。但是要注意戰場之風向，用火襲擊敵人，如果是逆風反而會傷到自己的部隊。

其次為山岳戰，先決條件是具有機動力的部隊，要爭取時效攻奪山頂，因為可盡情地以〔落石〕攻擊敵人，被〔落石〕擊中，該部隊之兵數就減少兩成，但是太過於急躁時注意不要被落石擊中。

對於河川戰是以機動力之優劣來取決其勝敗，訓練度及士兵之士氣太低時，在河川中進退不得，都會受到敵人的集中攻擊。假如自軍的對岸有敵兵布陣時，基本上應避開敵兵渡河。

接下來是〔海戰〕，因其機動力很差，故其部隊編成時不必選擇騎馬隊，帶領較多具有海戰能力的武將前往的話，攻擊力及防禦力就特別的提昇。但為了躲避敵兵之〔連環〕＋〔火計〕，不



可讓部隊密貼在一起。

最後是對關戰。關口對攻擊側來講為難關，對於守備側來講則是天險。攻擊側無論是登上關口或山頂均非常不利。其技巧是利用總大將之部隊來集中攻擊，以提早帶入攻城戰。當關卡防禦度變為0之時，就可用全軍攻擊關城門。對於守備側來講，請在關口上面配置弓箭兵。

部隊編成才是戰術之基本

一旦發生戰爭的時候，是否以任何之武將編成部隊都不用煩惱呢？如果馬馬虎虎地把部隊編成，就算原本還會勝的戰鬥也勝不了了喔！

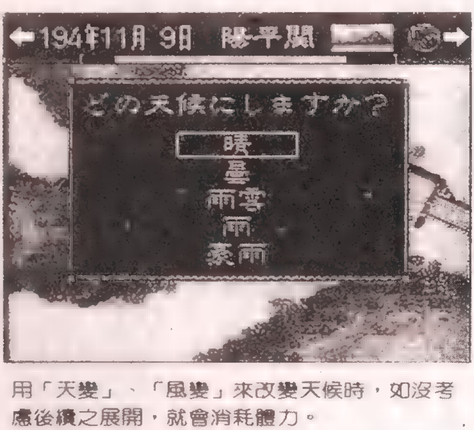
武將及副將二人之統率力關係到部隊之戰力，用統率力高的武將為大將，其效果較高。將士兵集中比複數分散其戰果更可提昇，而且損失也較少。但也有編成幾個少數兵當引誘部隊的戰法。

也要留神擁有特殊能力之武將的編成。因為「步兵」、「騎兵」、「弓兵」、「海戰」之能力具有相乘之效果，所以在同一部隊中擁有同樣能力之武將需給予複數編成。擁有在戰場中所使用特殊能力（「同討」、「罵聲」等）之武將，於各部隊裡最少要配屬一人，如此就有較多之特殊能力可使用。

晴天之日使用火計

戰爭中很容意迷失於周遭之狀況，如果不因應天候來改變戰法的話，會消耗無用的命令。例如雨天不可使用火計，豪雨時只可使用「落雷」。不注意風向，部隊反而會被自己所放之火襲擊。所以要常注意天候，硬要以「天變」、「風變」來改變天候，會消耗大量體力，所以不要使用而要保留下來。

天氣隨季節改變，夏季下雨之日較多，冬季晴天之日較多。雖然武將會預測天氣，但非常遺憾的是不知道誰有此能力，只好以玩者之知覺力和經驗來占卜天候看看。

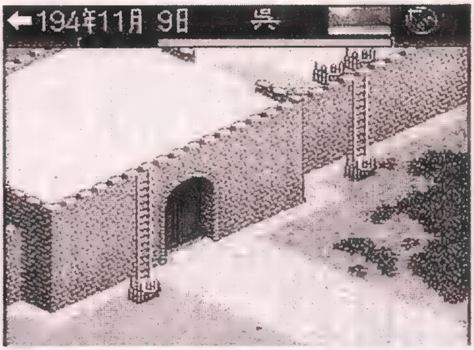


用「天變」、「風變」來改變天候時，如沒考慮後續之展開，就會消耗體力。

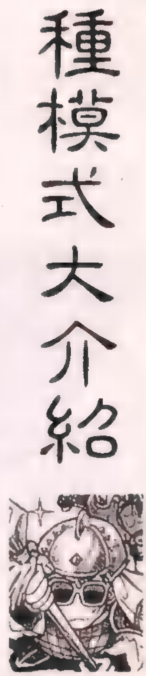
應用戰術之5種模式大介紹

主要製作人シブサワ・コウ之戰法指南

對敵人攻擊之對應措施有五，但必需交叉運用，不能死守所知的規則來作戰，出奇兵往往才是致勝之道喔！



以君主之部隊爲誘餌來引誘敵人，但如長此以往，君主說不定會被「落石」擊中。



①以君主爲誘餌

在君主自己參戰之場合中，通常都會讓君主後退至安全的地方，因君主不能暴露於危險之中。但也有一種以君主爲誘餌的危險戰法。此戰法特別在攻城戰時最有效，當受守備側之（落石）攻擊很激烈，無法用梯子爬上城牆時，君主之部隊可當成誘餌部隊進軍至城下。

如此敵軍就會接近並攻擊君主之部隊，當敵軍使用（落石）之時，君主之部隊就要趕緊遠離城牆，在如此行動反覆之下，其他的部隊就趕快用梯子爬上城牆，就直接進入接觸戰。

②歡迎進入草原

寬廣之草原和森林之戰場一定要用（火計）。善用風向並向草原、森林放火，將地圖全面變成火海。雖然如此，還是先要讓敵軍陷入草原中才行。首先編成一隊誘餌部隊布陣在草原、森林裡，當敵軍接近誘餌時，就開始狠心地放火，或許誘餌部隊也會被火包圍住，但只要趕快撤退的話，被害程度就能減至最小。但是對於太優秀武將的部隊，要注意敵軍是不會靠近的。

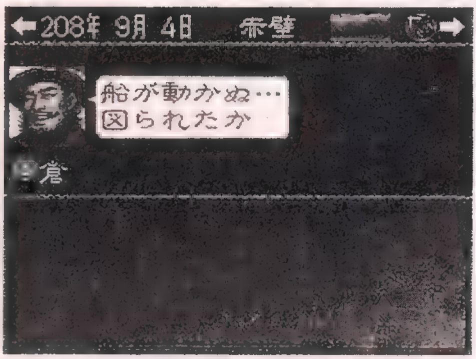
③瞄準兵糧部隊

在畫面上是無法判斷出是那個敵軍部隊在管理兵糧，但是如果對敵軍某一部隊施展（火計）時，發現兵糧大量減少，那就能確定敵軍兵糧部隊是那一個了。對所有敵軍部隊施以（火計）很費時，但如果知道兵糧部隊後，就開始集中攻擊該部隊。如此一來，該敵軍之兵糧就會被切斷，士兵之士氣就會低下，士兵也會開始逃亡。如果使用這種技倆，多少可以挽救一些兵力上的差距。

④以經驗值授與特殊能力

學會特殊能力非常困難，簡單的方法是造訪旅人向之學習，但成功機率很低。但另一個方法是累積經驗值以便取得特殊能力。在執行某些命令後，武將就會累積到此經驗值，待此數值累積到某些程度後，就可授與得到該特殊能力。

因此將不很優秀的武將帶到戰場，在後方給與（罵聲）的訓練，如果掙到經驗值時，或許會獲得到特殊能力。有時經驗值也達到程度，但並沒有得到特殊能力時，可也不要見怪喔！



用「連環」計可封住敵軍部隊活動，敵軍大將就會說出驚慌失措的台詞。

⑤連鎖船之愛

海戰時就施以（連環），利用（連環）讓敵人停止活動，勝敗就可分曉。首先將擁有「連環」之武將配屬於各部隊，與擁有「火計」之武將配屬於各部隊一樣。

戰場之初期要以（情報）調查敵情，搜查能力低之武將，因為能力低之武將容易中（連環）之計，接著再搜索目標，以自己的部隊展開靠緊該武將所屬之敵軍部隊，如果靠緊敵軍之總大將就能順利成功了。

海戰所需之機動力很高，因此敵人無法快速逃脫。如果（連環）運用很好，就馬上用（火計），在海中或許馬上會被（消火），但還是要不死心地繼續施展（火計）。

殺★對決！③

難以進攻之戰場

儘可能不做對關戰

《三國志Ⅳ》之戰場可以大區分爲野戰和攻城戰兩種類型。野戰從地形來看又可區分爲平地戰、山岳戰、河戰、海戰、對關戰等五種類型。這些攻略各有其不同的戰法，其中海戰和對關戰最感困難。

海戰最感難以攻擊之原因，係因不能與陸上所使用之戰法共用。且戰鬥之機會很少，所以會感到不習慣。海戰時部隊之編成或戰鬥方法之秘訣請熟讀前面之「戰法指南」。

另一方面，對關戰難以進攻之原因有：①有城牆、②對關戰也是野戰的一種，故不能使用衝車和發石車、③攻擊側不能登山等諸理由，故而勝算之機率很低。

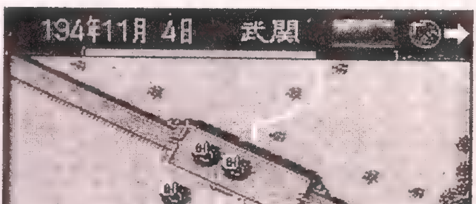
最難攻的地方爲洛陽

此對關戰是城防禦度最高之戰場，在《三國志Ⅳ》可說是難攻易守之戰場。請看左圖，由圖中可知城防禦度最高之關爲虎牢關。

虎牢關固守洛陽東部之要衝。也就是說從許昌攻打洛陽時，首先必須突破城防禦度爲200之虎牢關，其次必須攻陷城防禦度爲130之洛陽關，合計不低於330，實在是令人驚訝之難以攻擊的都市。

洛陽除了東部之虎牢關外，北有壺關、西有潼關守護著，顯出難以攻下之情況，不愧是東漢之首都。

關之防禦度	
虎牢關	200
潼關	190
壺關	160
劍關	160
武關	150
陽平關	150
綿竹關	140



對關戰對於極端攻擊側最不利。敵城攻下以後，選擇沒有關卡之路徑。

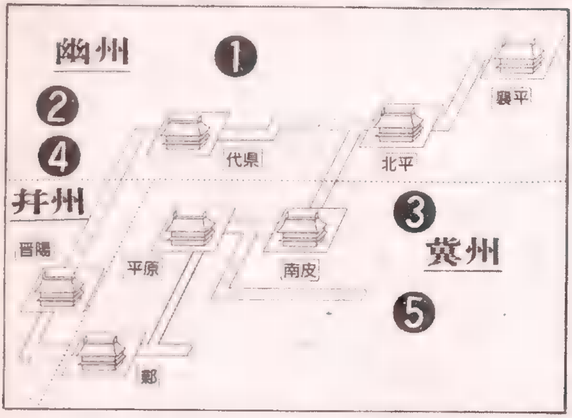
都市介紹頁之看法

【幽州・冀州・并州】【青州・徐州】【兗州・豫州】【揚州】【司隸・雍州・涼州】【荊州北部】【荊州南部】【益州】之順序介紹之。

①州之名稱。
②屬於上述州之都市的名稱。
③各都市之名稱。
④各州之名稱。
⑤州之境界線。

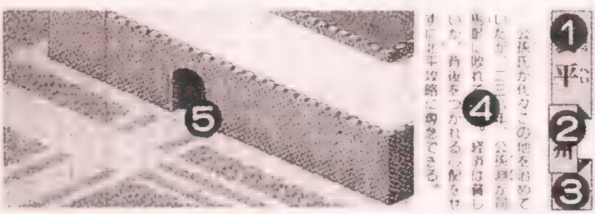
幽州・冀州・并州

襄平・北平・代縣・晉陽・南皮・平原・鄴



州全體之地圖和介紹完後，接著說明各都市。

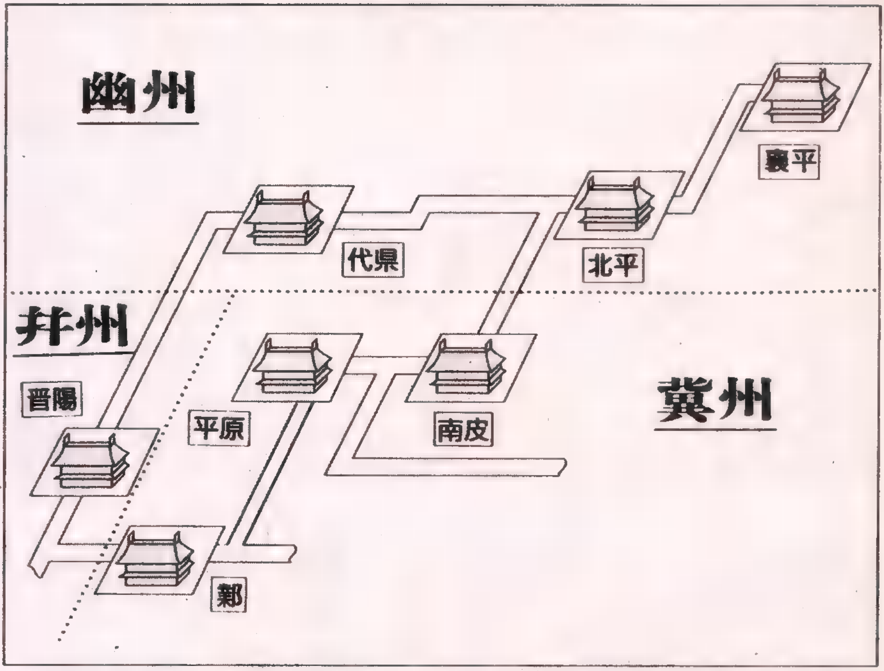
①都市之名稱。
②都市所屬州之名稱。
③該都市之評價。全體都市之人口或經濟力之判定，可分為優、良、可等三等級。評價之基準如左表說明之。
④說明該都市有關之史實和遊戲之重點。
⑤攻城戰之地圖畫面。選擇君主時或要攻略都市時請參考之。



優	以下卷末的都市資料頁之人口、人民忠誠度、金、兵糧、開發力、治水度、商業價值、技術力等資料所列出來的八項排名做加總後，所得到數值最低的前八名都市。也就是說國力優的都市，該數值越小。
良	以下卷末的都市資料頁之人口、人民忠誠度、金、兵糧、開發力、治水度、商業價值、技術力等資料所列出來的八項排名做加總後，所得到數值最低及最高的各八個都市，合計十六個。扣除這十六個後的都市，都被評為「良」。
可	以下卷末的都市資料頁之人口、人民忠誠度、金、兵糧、開發力、治水度、商業價值、技術力等資料所列出來的八項排名做加總後，所得到數值最高的前八名都市。也就是說國力越差的都市，該數值越大。

幽州・冀州・并州

襄平・北平・代縣・晉陽・南皮・平原・鄴

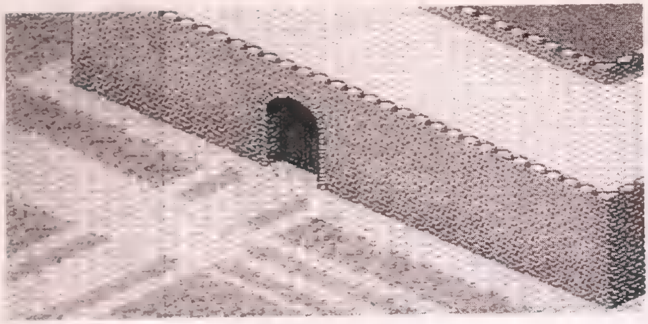


遊戲中袁紹和曹操唱獨腳戲的地域，全體內沒有[illegible]潤力之都市很多，但集中於此三州的都市是很容易成爲生產都市的。以地域最大之都市－－南皮爲根據地，將三州平定吧！

襄平

幽州　可

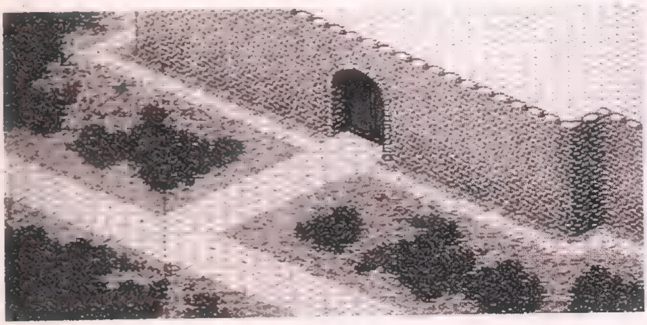
公孫氏代代統治此地。二三八年公孫淵被司馬懿打敗滅亡，經濟力很貧窮，其背後的城市很疲乏，所以不用擔心，可以專心攻略北平。



北平

幽州　可

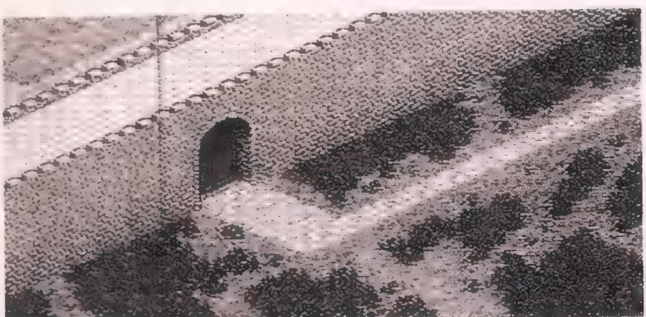
程普之出生地。劇情1、2是由公孫瓚所統治，但是受到鄰接之袁紹龐大勢力所威脅，最好馬上結盟以求避難或趕緊招兵買馬。



代縣

幽州　可

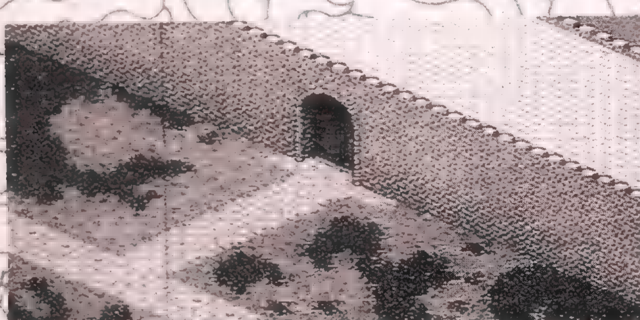
劉備舉兵之地。古時候與異民族戰鬥時重要之根據地。遊戲中是很貧弱之都市，新君主如選擇此地為根據地，首先須與南皮之袁紹結盟。



晉陽

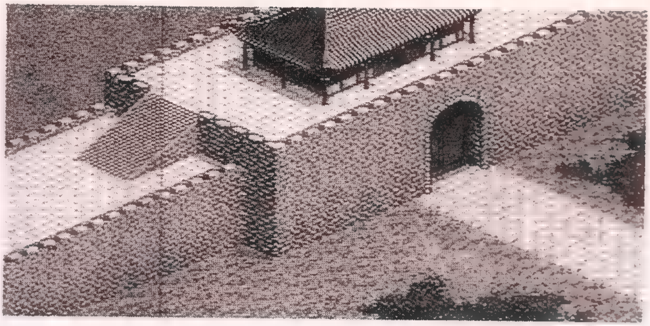
并州　可

并州之中心地。雖然有袁紹之外甥高幹防守，但仍被曹操擊破。遊戲中是位於洛陽之北。對於洛陽之勢力必要提高防備。



南皮

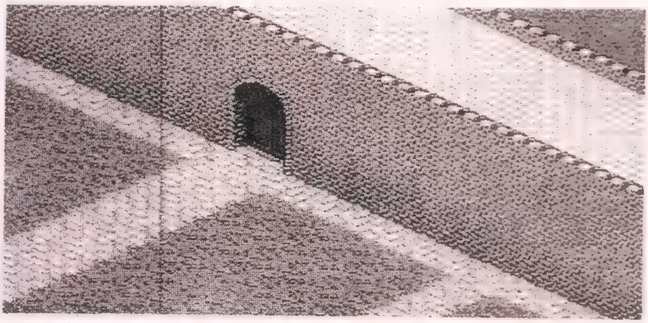
冀州　**優**



冀州爲渤海郡之中心地。袁紹反董卓軍舉兵之根據地。遊戲中河北之最大都市，如果能壓制鄰接之平原，就可壓制北方。

平原

冀州　**良**



劉備於公孫瓚屬下時，因軍功被任命爲縣令時上任之地。國力相當得天獨厚，特別是劇情1，因人民忠誠度爲75，是全都市中最高而引以爲自豪。

鄴

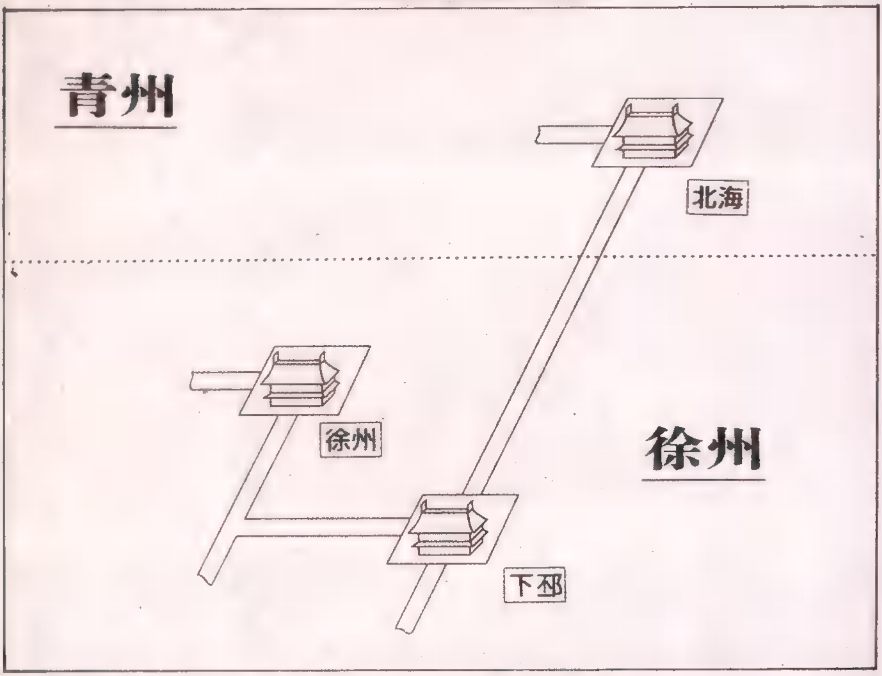
冀州　**良**



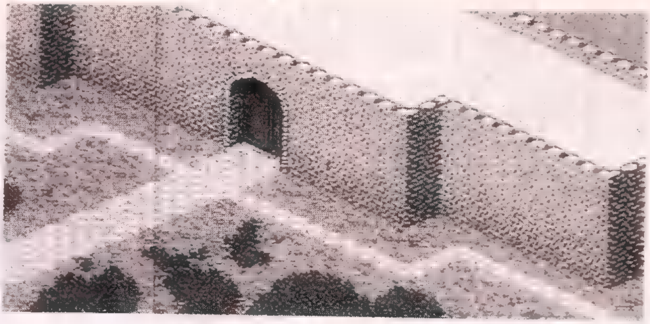
冀州魏郡。河北之政治要衝，因爲曹操以此爲根據地，成爲魏之國名之由來。遊戲中人口很少，鄰接都市很多爲其缺點。

青州・徐州

北海・下邳・徐州



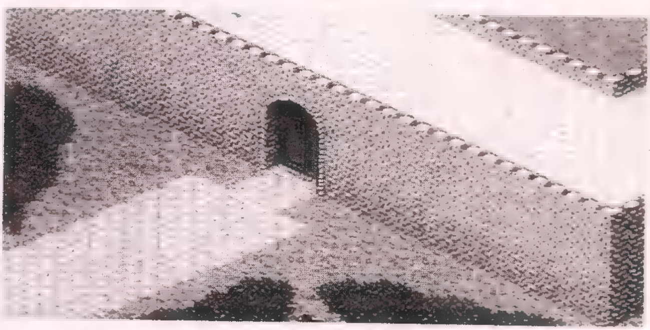
《三國志Ⅳ》中，在青州、徐州登場的三個都市中，其中徐州和下邳爲猛將呂布和曹操、劉備展開激戰之地，最後呂布在下邳被殺，此地方之人民忠誠度或治水度的平均很高，但人口少爲其美中不足之處。



北海

青州　**良**

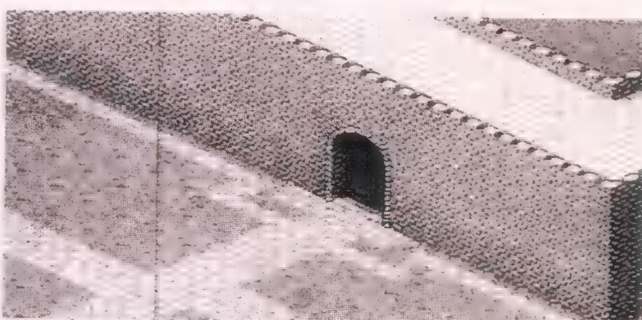
東漢末，孔融在此實施文治政治。國力雖然很弱，但後半之劇情部份，吳由下邳攻陷此地，而可擾亂魏之後方。



下邳

徐州　**良**

徐州之州都。以地係因呂布和陳宮在此被處刑，且關羽於此降服於曹操而成名。後半之劇情中，此處是吳最想攻略的目標之一。



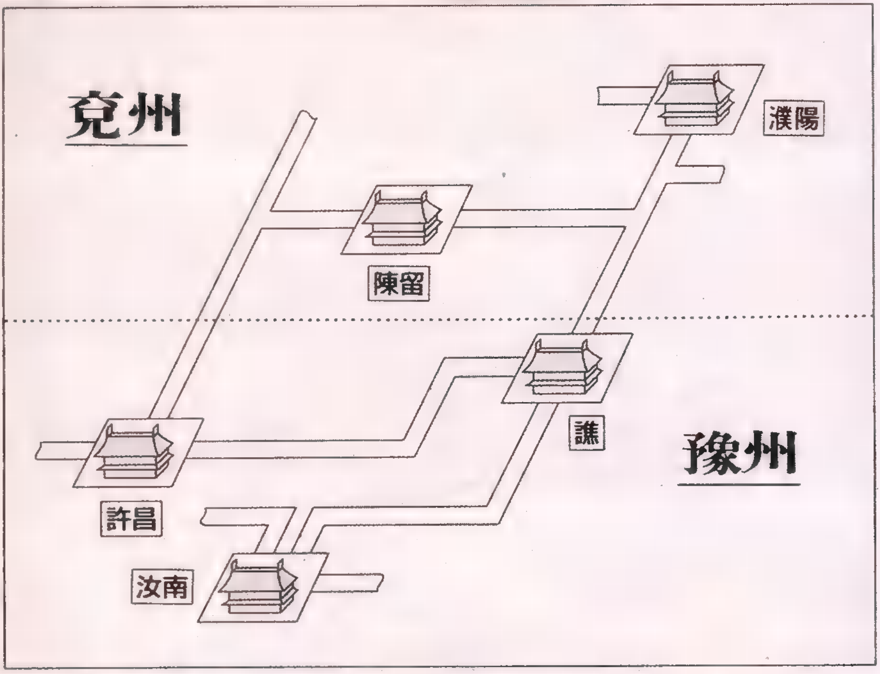
徐州

徐州　**良**

現在之徐州市。陶謙統治此地，但病歿後被劉備推翻並接收統治此地。人口很少，城防禦度很低，但人民之忠誠度比較高。

兗州・豫州

濮陽・陳留・許昌・譙・汝南

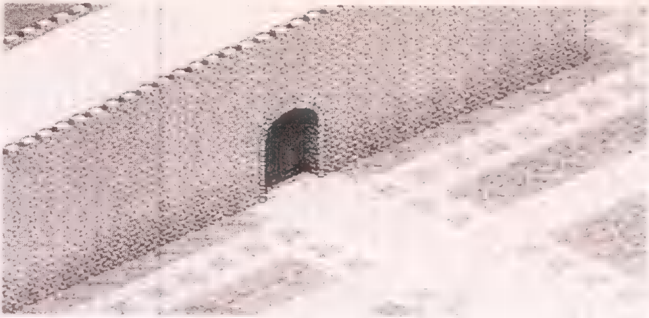


兗州和豫州位於洛陽之東，經濟力也很豐富，是得天獨厚的地區。但前半之劇情中，諸勢力相互廝殺，瞬息萬變的反覆興亡。此地之道路錯縱複雜，攻擊時必須留神鄰接城市之關係。

濮陽

兗州　良

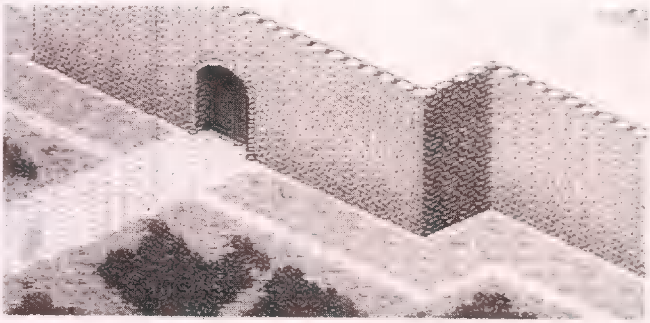
兗州東郡之治所。前半之劇情中，喬瑁、呂布、曹操都曾在此做過君主。因經濟力很低，最好移動至許昌等其他空白地。



陳留

兗州　良

一八九年曹操在此舉旗起兵。遊戲中之國力普通，劇情1曹操如果能將許昌合併的話，將對經濟形成有利的局勢。



許昌

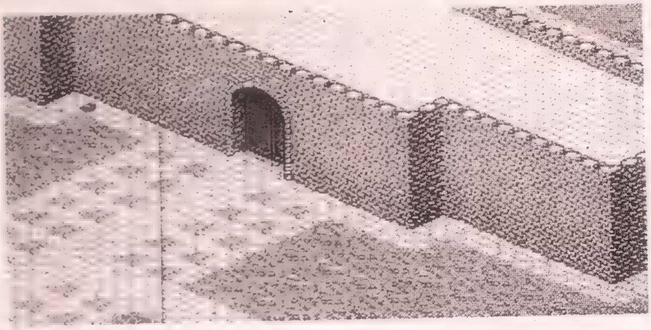
豫州　優

一九六年曹操將獻帝從洛陽移至此地，以後此地成爲都市而繁榮。超群之經濟力而引以爲傲。但劇情1、2時爲空白地，是最好先奪取的地方。



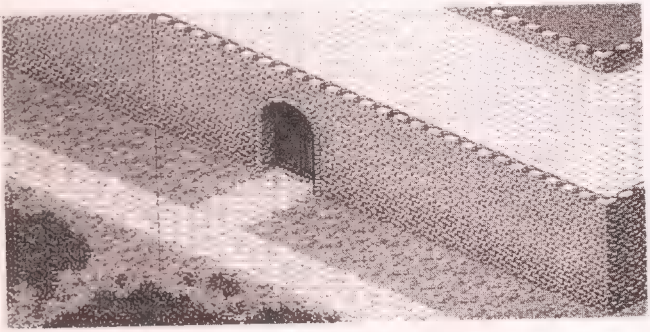
譙　豫州　良

豫州之州都，曹操之出生地，也是夏侯一族之出生地。遊戲中人口很多，雖然適於做根據地，但鄰接之都市很多為其缺點。



汝南　豫州　良

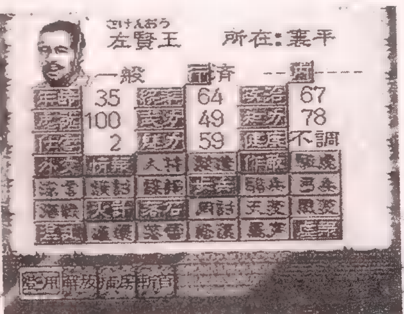
因黃巾之亂而造成此地荒廢。遊戲中其國力不怎麼高。但因人口較多，有實施內政價值之都市。



我愛的三國志IV②

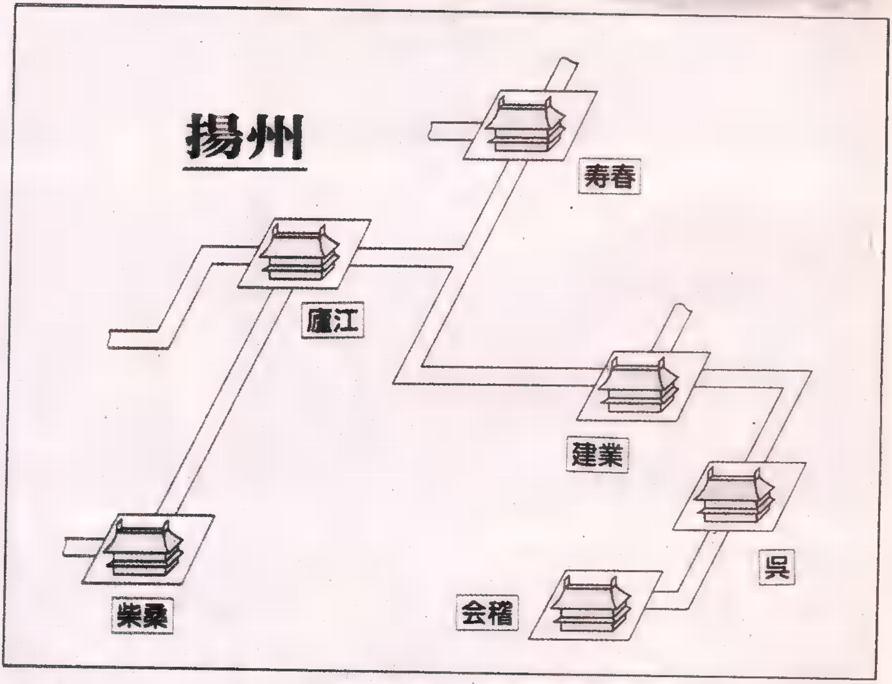
●弩、強弩和連弩有什麼不同？

《三國志IV》登場之兵器當中，有弩、強弩、連弩。或許各位已知道其各自之不同了吧？弩就是弓。弩和強弩雖然很相似，但使用方法卻很大的不同。弩用手射，強弩要用足腰來拉弦。因此弩於騎馬隊可使用，但強弩必須機動力高，不能配備於部隊，是用於埋伏以等待敵人。同時弩或強弩可連射，故其殺傷力相當高。



揚州

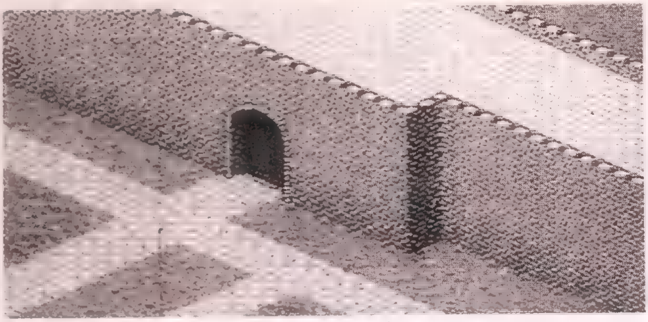
壽春・建業・吳・會稽・廬江・柴桑



揚州擁有六個都市，以建業爲界可分爲東和西，攻略時要有不同之戰略。東側建業至會稽爲一線。問題在西側，因到處有古戰場，部隊編成時必須弄清楚戰場之型式。

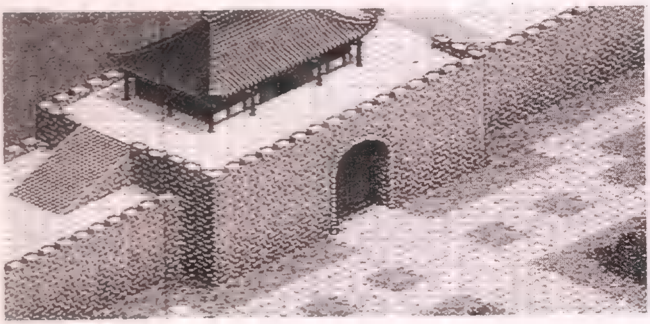
壽春　揚州　良

揚州之州都。袁術在此稱帝，後來成為魏對吳之最前線的基地之一。遊戲中人口雖然很少，但商業價值很高，收入高將是可預估的。



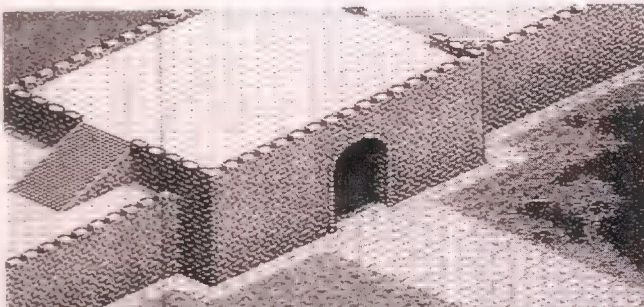
建業　揚州　優

吳之首都。孫權在此地建築石頭城，做為霸業之基礎，但諷刺的是，此處也是三國終結之地。遊戲中國力、人口都很高，可做為根據地的都市。



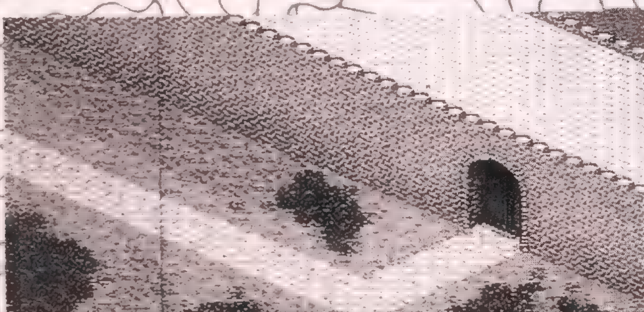
吳　揚州　良

吳郡之中心地。孫氏之根本根據地，劇情1、2時，嚴白虎在此頑強的固守。扮演嚴白虎者，只要先壓制住會稽，就可斷後顧之憂了。

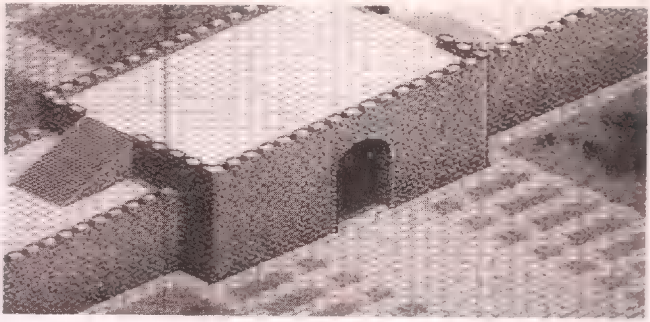


會稽　揚州　良

揚州會稽郡。此地於東漢末並未受到戰亂的影響，因此還殘留著很強之豪族勢力。遊戲中為貧窮之都市，但可將之當成生產國來活用。

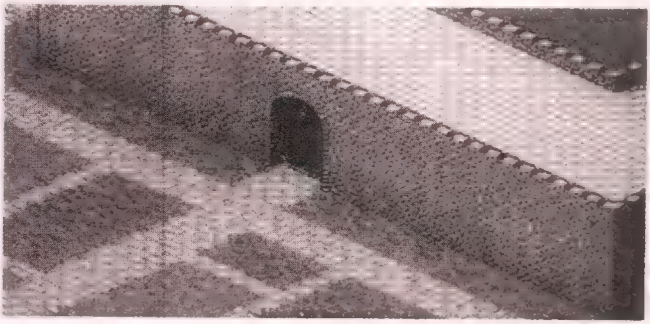


盧江 揚州 良



揚州廬江郡。孫策與周瑜相遇之地，因此在劇情2中成為孫策的根據地。但因經濟力很低，故還是不適合當根據地。

柴桑 揚州 良



赤壁之戰前，孫權和劉備在此結盟。遊戲中開發、治水之值略低，其他則平平，但為有攻略價值之都市。

●有趣的攻城兵器

衝車和發石車是《三國志Ⅳ》初登場之兵器。衝車之前端綁鐵棒，發石車是用石頭將城摧毀。

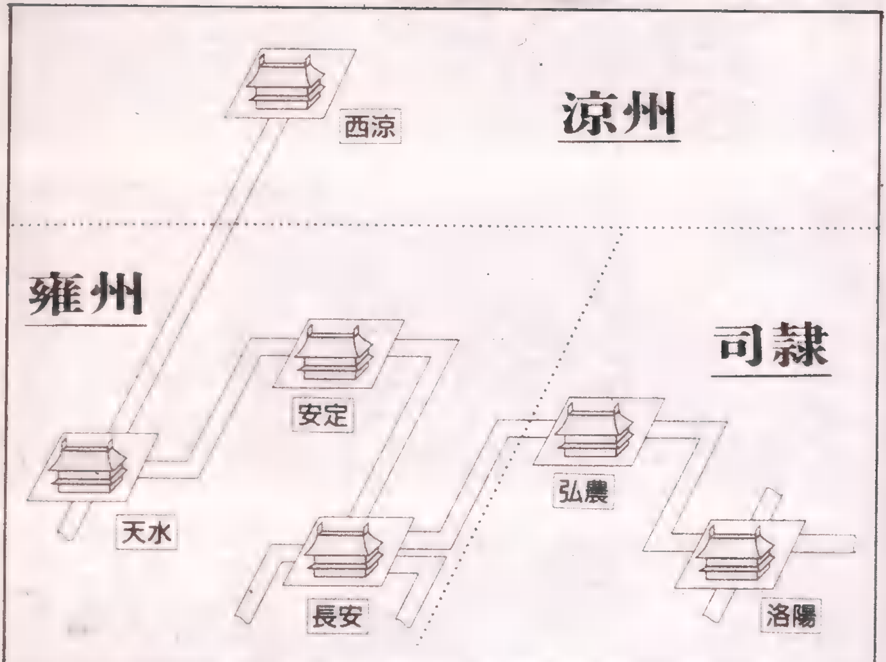
史實上尚有一些很有趣之攻城兵器。例如雲梯就像消防之雲梯車。另外，轒轀車是將士兵保護於車中可衝入城牆之兵器。因中國之都市被城牆所包圍，所以此類兵器都很發達。



用發石車破壞城門，守備側就不能使用〔落石〕，攻擊側就能安心攻擊。

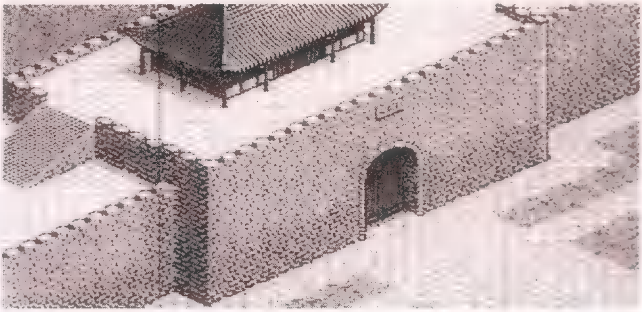
司隸・雍州・涼州

洛陽・弘農・長安・安定・天水・西涼



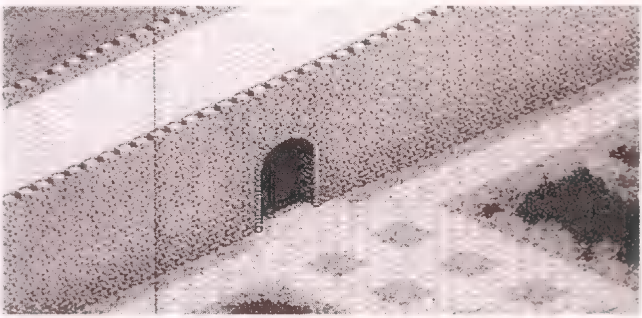
自古以來，以洛陽和長安為中心之地區，因為是中國之經濟、文化中心而繁榮。此處並生產豐富之物質，且很容易就能向東西南北開啓戰端。至於雍州和涼州部分，因為很少與其他地域鄰接，因此很容易就能建設為生產都市。

洛陽 司隸 優



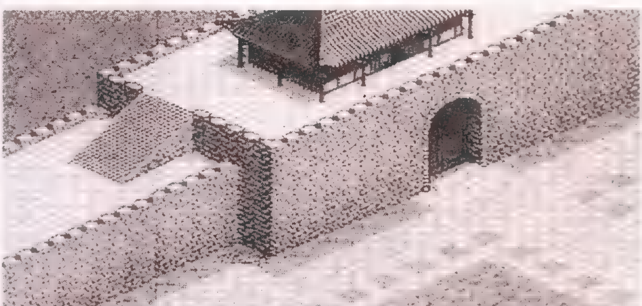
東漢之首都。被董卓放火燒掉，但於魏之時代再重建。在遊戲中有全都市中足以自豪的頂尖經濟力，因有三個關口防守著，所以很難進攻。

弘農 司隸 良



董卓死後，李傕在此地追到從長安逃出之獻帝，並虐殺百官。此城防禦度很低，儘可能以野戰來迎擊。

長安 雍州 優



東漢末董卓遷都到此。三國時代時成為魏對蜀之根據地。遊戲中因經濟力很高，可做為入蜀時之門路。

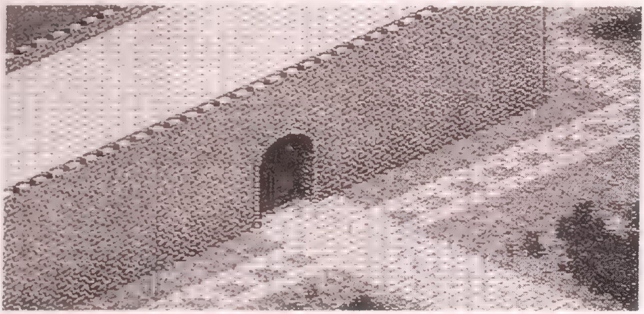
安定 雍州 可



涼州安定郡。異民族進入於此，魏施以懷柔政策。雖然與長安鄰接，但其差有如天壤之別。首先要讓民心安定。

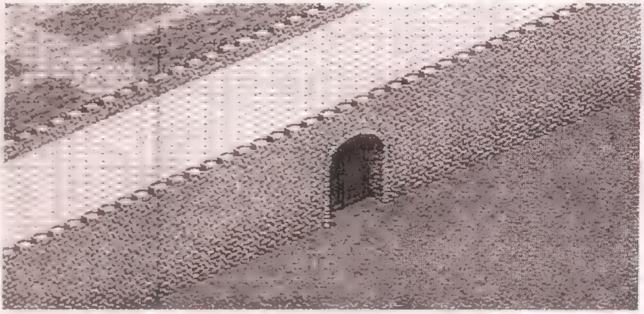
天水　雍州　可

此地因姜維之出生地而成名。諸葛亮北伐時常爭奪之地。在遊戲中非常貧窮。將西涼和下弁攻略後可做爲生產都市。



西涼　涼州　良

涼州之根據地。自古以來和西域有交流，因做爲貿易都市而繁榮。馬騰雖以此地爲根據地，但並不重視建設，反而一直以無法進入中原而感耿耿於懷。



我愛的三國志Ⅳ ④

●「三國志」眾說不一！

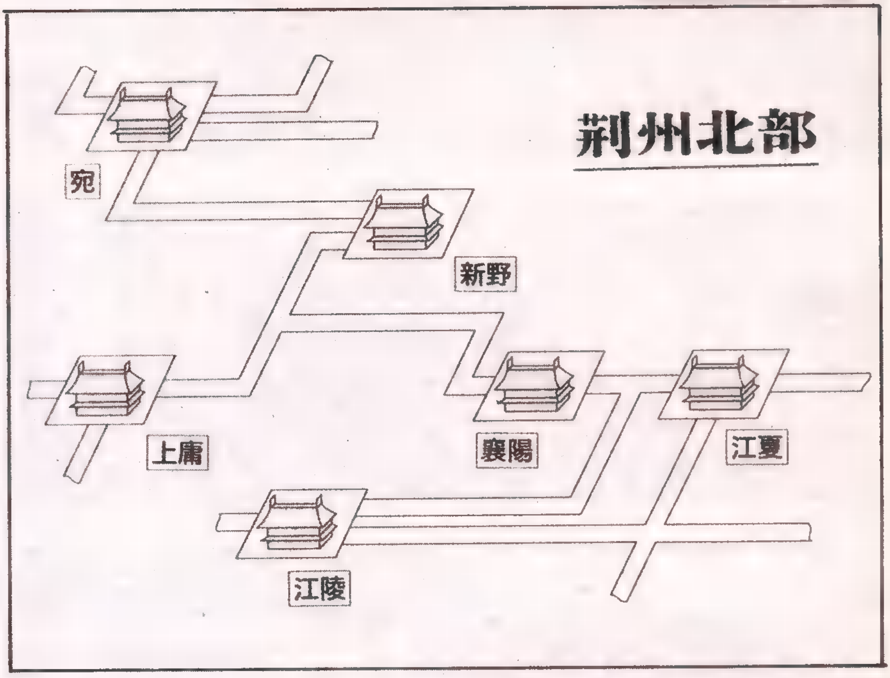
說起三國志，一般人很容易將歷史書之「正史」，與小說之「演義」混爲一談。《三國志Ⅳ》是由「演義」而來。此外還有其它的「三國志」，例如「吉川三國志」，這是吉川英治氏之「三國志」小說，和正統的「三國志」是不同的。而還有橫山光輝氏之漫畫——「橫山三國志」，還有其他的「次郎長三國志」、「德川三國志」（？）等等，頗爲紛亂。看起來「三國志」還頗有大緣的。



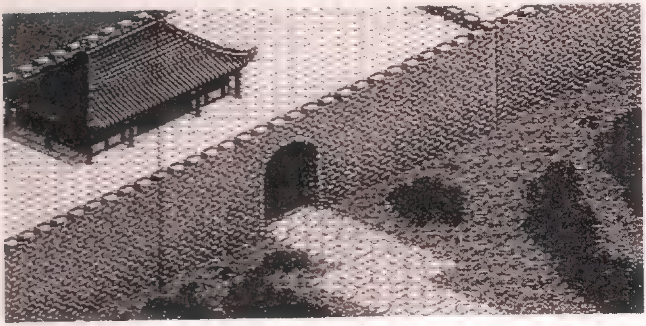
「三國志」感動之畫面，軍師們散發著熱烈的火花。

荊州北部（荊北）

宛・新野・襄陽・上庸・江夏・江陵

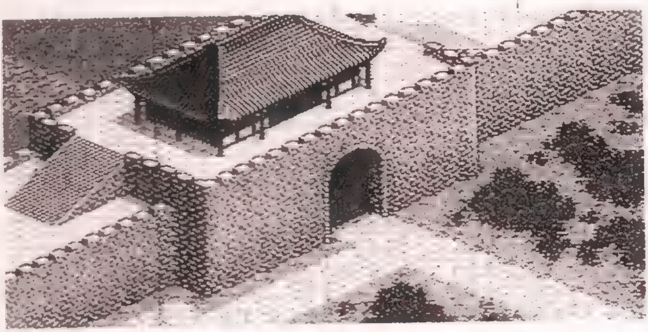


荊州是「三國志」時代人才之寶庫，除了臥龍諸葛亮、鳳雛龐統外，尚有很多名士均是此州出身。《三國志IV》裡，於荊北也隱藏了很多人才，所以對此州人才進行之〔搜索〕、〔登用〕是不可缺的。又因為此地古戰場很多，所以四周之氣氛頗為有趣。



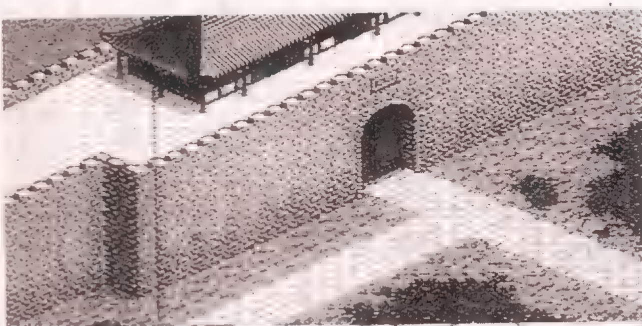
宛
荊北　優

荊州南陽郡。南陽在東漢人口最多，但因袁術之暴政而使人人生活頗為困苦。經濟力雖然很高，但被長安、洛陽等大都市所包圍而感到艱困。



新野
荊北　良

劉備雌伏時曾駐紮此地。同時也是徐庶和諸葛亮仕奉劉備之地。遊戲中開發價值很高，務必在統治下納入規劃之都市。



襄陽
荊北　優

荊州之中心都市。東漢末劉表在此設置根據地，做為文化古都而發展。荊州北部最大之都市，適合於做根據地。

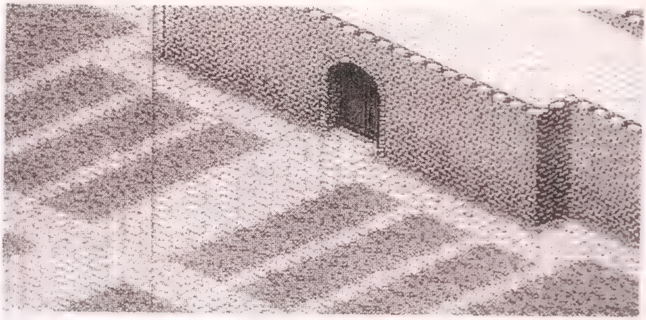


上庸
荊北　良

位於魏和蜀之境界處，孟達為太守時屢次更換所屬。遊戲中雖發生爭奪戰，但經濟力很高，所以要絕對地保住此地。

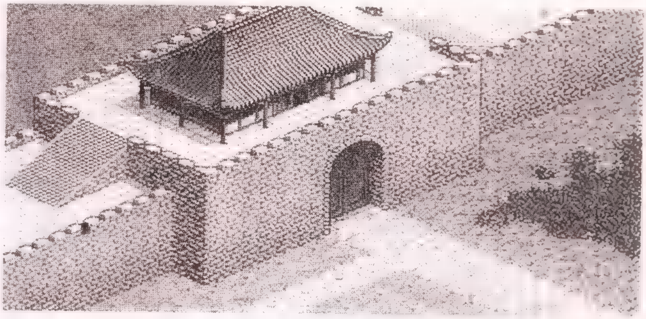
江夏 荊北 良

孫氏和劉表巡視此地時常常發生衝突。在孫權統治以後，成爲對魏最前線之基地。做爲進攻襄陽之門路而打算爭奪之都市。



江陵 荊州 良

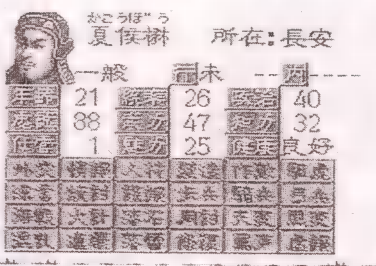
赤壁之戰後，周瑜從曹操處奪取之地。其死後由關羽屯駐。遊戲中爲荊州通往南北之重要據點，從這裡可進攻荊州。



我愛的三國志Ⅳ⑤

●特殊能力之設定很詳細

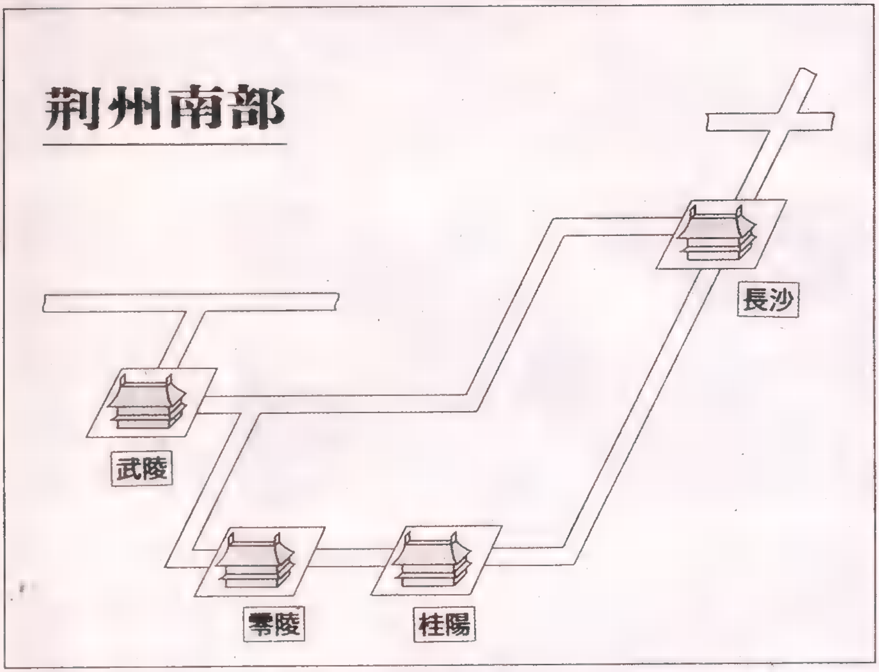
對《三國志Ⅳ》最大的特色特殊能力好好調查後，您會發覺很有趣。例如呂廣和呂翔擁有相同的特殊能力，這是因爲實際上他們是兄弟。另外，沒有特殊能力之武將只有夏侯楙一人。他是名將夏侯惇之養子，生父爲夏侯淵。夏侯淵之兒子另外還有夏侯霸、威、惠、和等四人，知名度都很高，唯獨夏侯楙是最遲鈍的，這可說是蠻殘酷之事實啊！



夏侯楙之特殊能力竟達一個也沒有，這種武將是不是最可憐的呢？

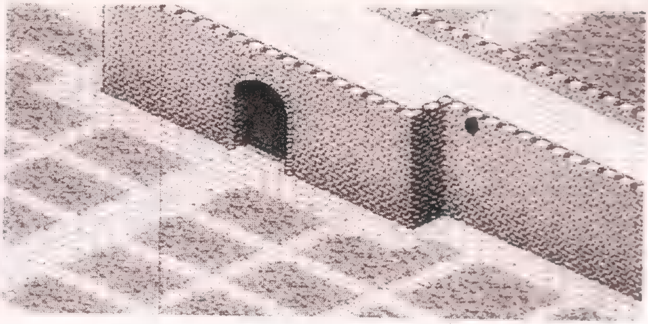
荊州南部（荊南）

武陵・長沙・桂陽・零陵



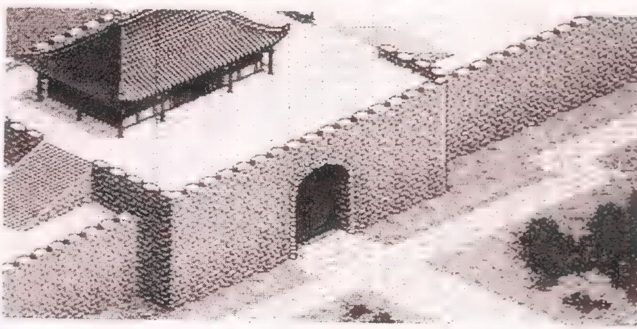
荊州南部之都市間，鄰接關係非常的特殊，從東之武陵至零陵、桂陽、長沙為止，係為一條路線。要將這些都市一個接一個地以全兵力進攻。攻略以後之都市可成為生產都市，且均為效率很好之戰鬥都市。同樣是荊州，其經濟力南比北差為其缺點。

武陵
荊南
良



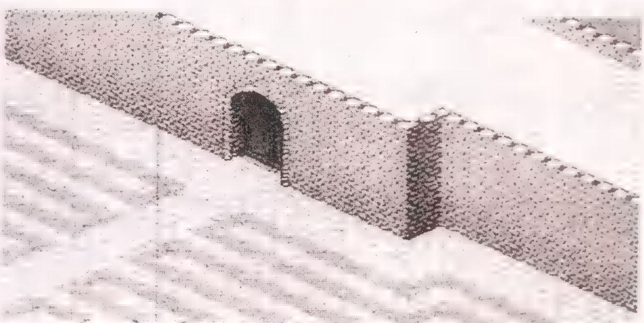
荊州武陵郡。居住著五谿蠻之異族，吳對其施以懷柔政策，但仍感頗爲棘手。以此爲起點攻略零陵、桂陽、長沙的話，可建立爲一系列生產都市。

長沙
荊南
良



荊州南部之中心都市。孫堅舉兵之地，赤壁之戰後劉備將韓玄擊破並統治之。經濟力很高，因四周沒有強敵，故可推薦給新君主。

桂陽
荊南
良



赤壁之戰後趙雲擊敗趙範而占領之地。在許多劇情中均爲空白地，但經濟上不怎麼壞，故可做爲生產都市。

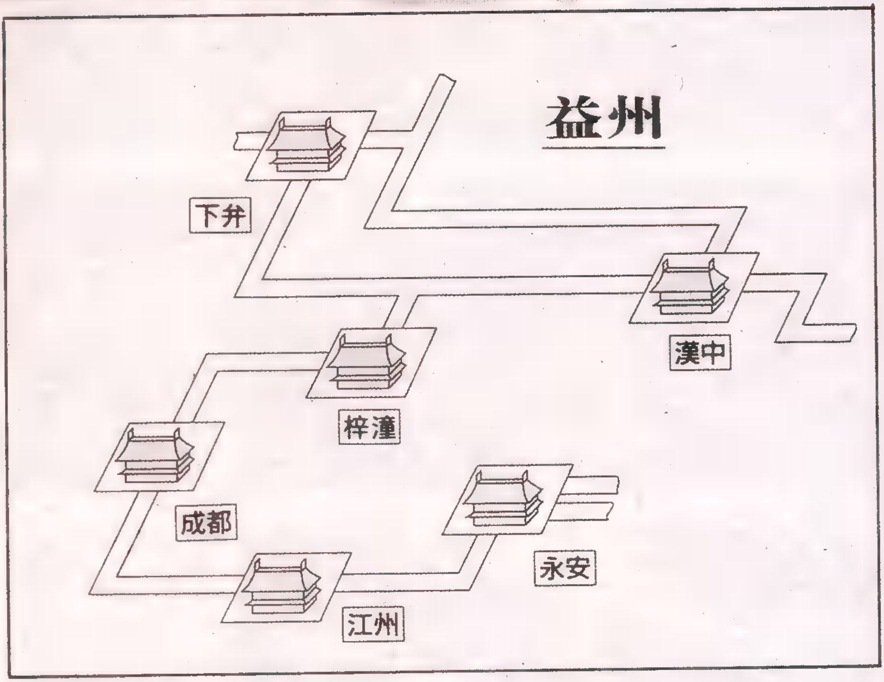
零陵
荊南
良



赤壁之戰後，劉備擊敗太守劉度而統治此地，其後由吳之呂蒙占領。遊戲中鄰接都市很少，可做爲生產都市。

益州

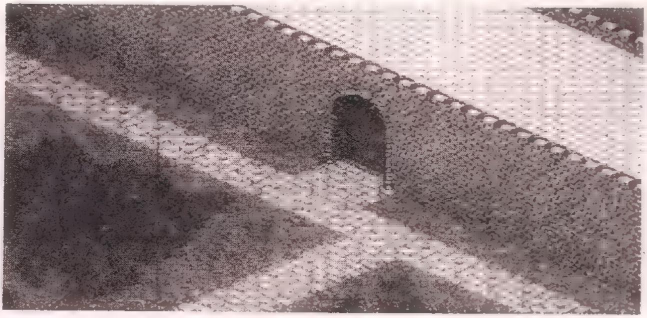
漢中・梓潼・成都・永安・江州・下弁



昔日之益州即為現在之中國四川省，被稱為「天府之國」，是頗為富裕之地。可是在遊戲中並不怎麼富裕，但是攻入益州只有兩條路線，可設定「蜀之棧道」和被記載有天險之古戰場，是很容防守之地。

漢中

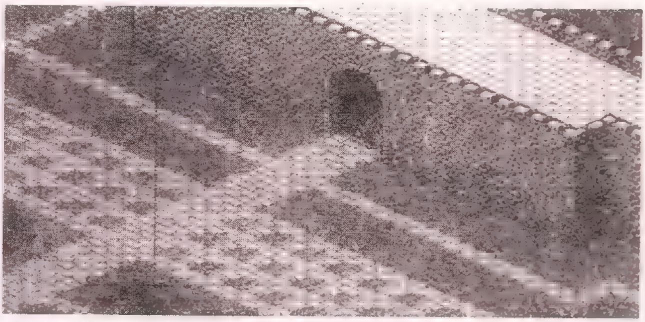
益州 良



劉備於二一九年統治此地後，因為高祖劉邦之典故，在此地即位成為漢中王。蜀和中原結合之軍事據點，必須確保之。

梓潼

益州 良



蜀之重臣李嚴因怠忽兵糧輸送被定罪流放此地。遊戲中人口很少，但此地如淪陷時就會與成都很接近，因此為益州之勢力，此地應全力死守。

成都

益州 優



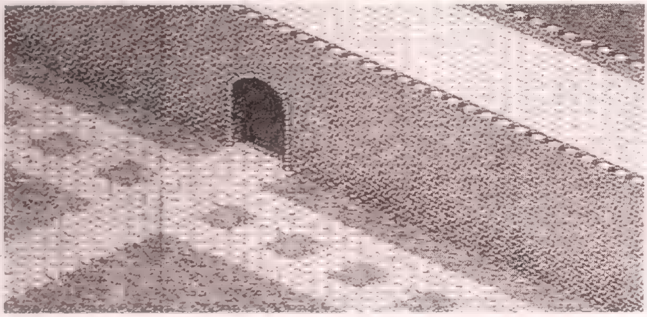
益州之州都，蜀之首都。二六三年劉禪在此地被魏軍攻下而投降，至此蜀滅亡。遊戲中掌握著益州生死之重要都市。

永安

益州 良

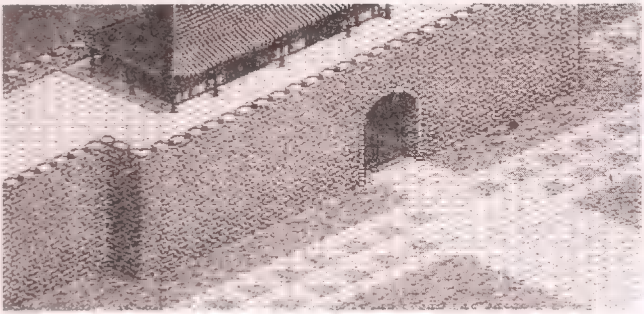


原名為魚復。劉備於夷陵戰敗後逃至此地，為求「永遠之安寧」而改名為永安。因人口很多，相對於荊州而言，這是益州之根據地。



江州　益州　可

益州巴郡，即現在的重慶市。張飛生擒嚴顏的地方，位於成都與永安之間，人口衆多，可作爲生產都市。



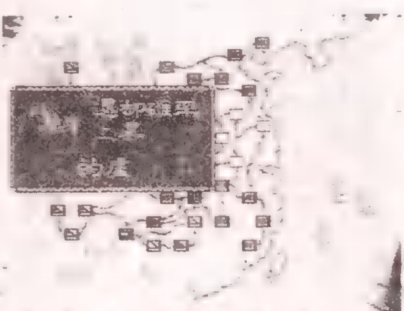
下弁　益州　良

梁州武都郡的管轄地。長久以來居住著羌族等異民族，蜀國派遣了對這些異民族有影響力的馬超及姜維前往，此地貧乏不宜作爲生產都市。

我愛的三國志Ⅳ⑥

●赤兔馬眞的有那麼厲害嗎？

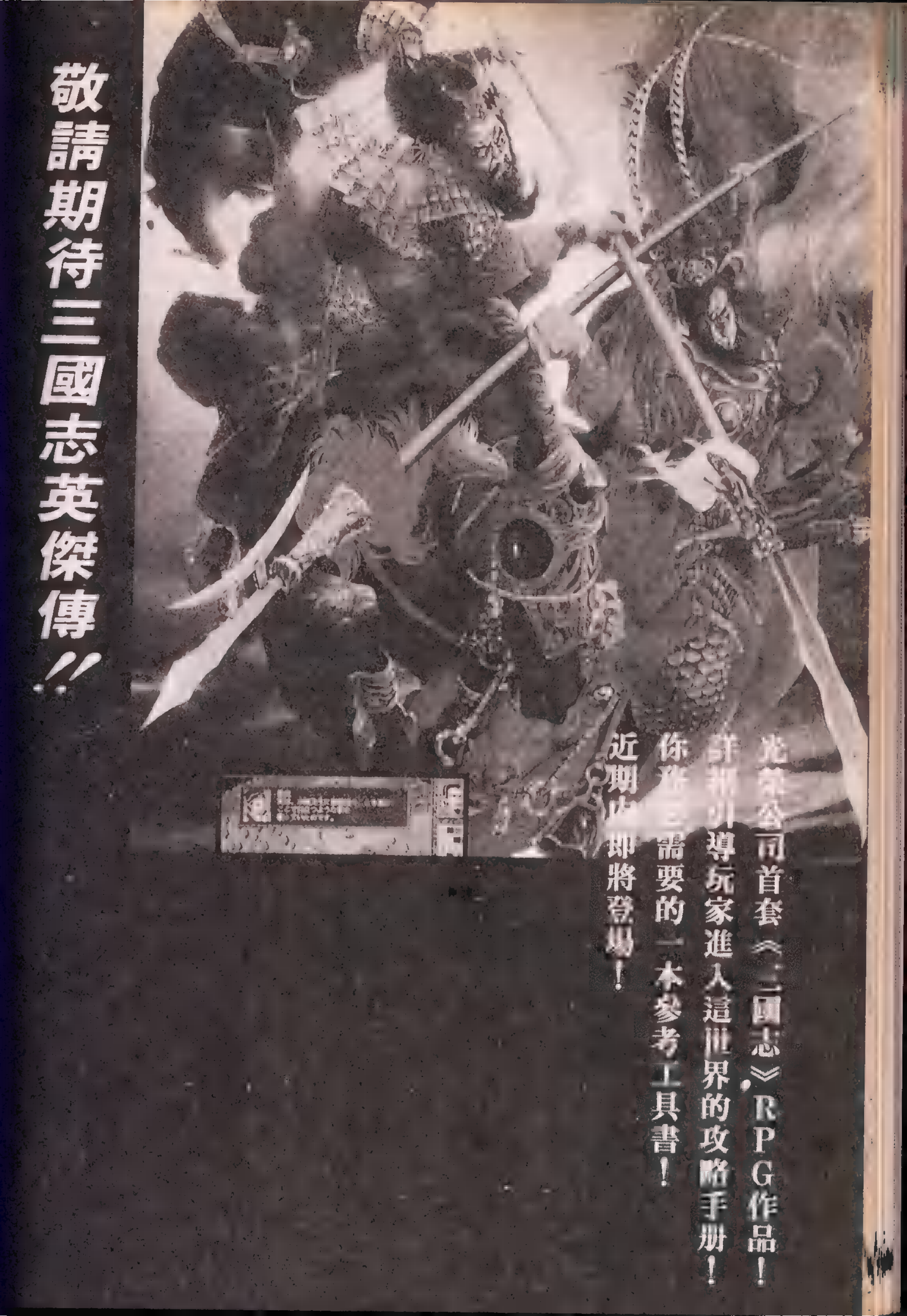
《三國志Ⅳ》中最好的名馬爲赤兔馬，即傳說中日行千里的馬，其眞實的速度有多快呢？漢朝時候的一里約相當於現在的二百三十米，換句話說，赤兔馬一天應該約跑二百三十公里，因爲晚上通常是不跑的，若一天以跑十二小時計算的話，赤兔馬的平均時速約爲十九・五km/h，稍嫌遲鈍了點兒。但這是以十二小時在有山有谷的道路上持續跑二百三十公里所得的記錄，它眞可說是具有非凡的耐力呀！



另一方面，照片中的的盧，在「三國志演義」中載著劉備奮力一躍有三丈遠，堪稱精彩之演出。




三國志IV攻略集
PC 版好評熱賣中！


敬請期待三國志英傑傳!!
光榮公司首套《三國志》RPG作品！
詳細引導玩家進入這世界的攻略手冊，
你所需要的一本參考工具書！
近期內即將登場！

三國志 Ⅳ



三國志Ⅳ超級攻略集 下卷

KOEI



孫權

江東的小霸王逝世了——

自從孫策遇刺身亡的消息傳出後，不知不覺間已經過數日。

儘管孫策的生命是如此短暫，[illegible]，但[illegible]正

[illegible]江東的小霸王，[illegible]在我們心中的[illegible]。

「如今……大家應該都[illegible]——」但是

在我們的[illegible]，[illegible]的人[illegible]，[illegible]

[illegible]——江東[illegible]的話，

建立天下[illegible]的……」



孫策





兄長的目光直視著眼前的弟弟不放，孫權極力壓抑著眼角的淚水亦以目光回應。在確認了心中所掛念的事情後，孫策的眼睛終於慢慢地閉上了。

張昭及周瑜在此立誓，今後將把自己的身家性命託付在這個不滿廿歲之青年的命運上。

周瑜

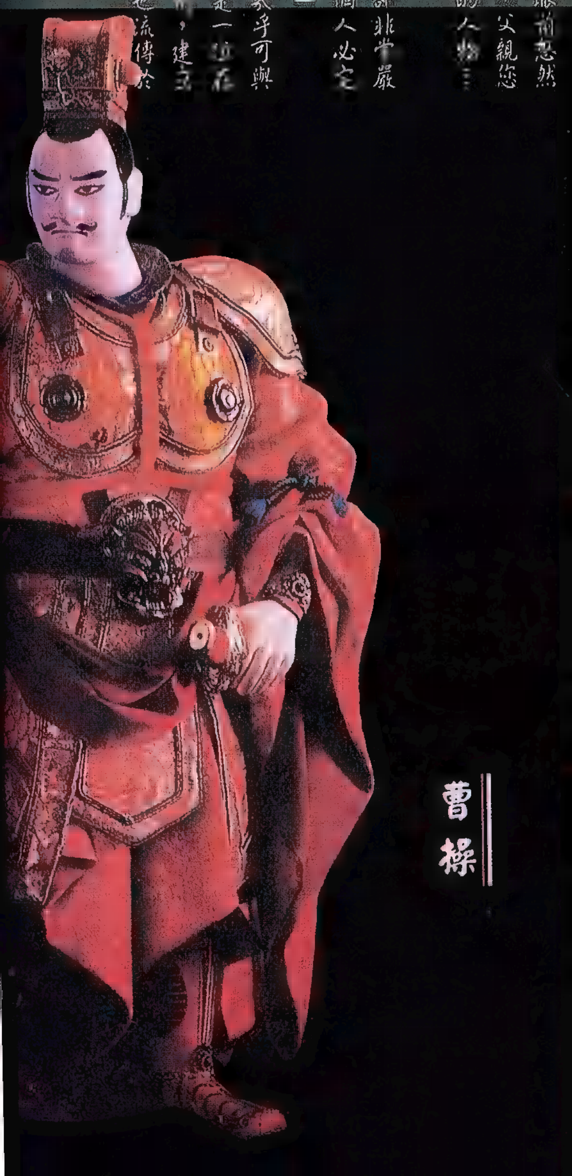
曹魏的命運

時間是二二〇年的某一夜，在頭部的惡夢不斷侵襲著身體健[illegible][illegible]時候，曹操仍然在呼喚著曹丕的名字，因為掛心魏國的命運，而對著自己的長子說明今後的國家方針。曹操在提出一些優秀的軍師及將軍的姓名之後，繼續說道：「只要有了這些我剛才所說的全部人才，要取得天下就易如反掌了。」

曹丕在點頭同意之際，眼前忽然閃過一人，「還有一個人，父親您是否忘記了一位非常重要的人物……他的名字叫司馬懿。」

曹操雖微笑，但眼神卻非常嚴厲地說道：『在將來，這個人必定是一個危害國家的人物。』

司馬仲達——他的智謀幾乎可與孔明比肩，而且同時他也是一位在將來統一中國之晉朝出現時，建立其基礎的男子，他的名字也流傳於後世。



曹操



曹丕


司馬懿
魏

超級攻略集 下卷 目錄

三國志IV

關於上卷

附錄別冊

詳細說明特殊事件的發生條件，但是對於想自行發現的人而言，那就千萬不要偷看哦！

第一章　劇情介紹

針對全部6個劇情的開始狀況，以淺顯易懂的方式加以解說。而且對於所有出現的君主的實力都附有能讓人一目瞭然的雷達圖表。

第二章　基本攻略法

指令的具體使用方法及效果不是只靠手冊就能夠理解的，《三國志Ⅳ》所感到自豪的詳細資料，若不能了解它的意義及目的就會變得毫無意義，在此首先針對初學者來解說指令及資料的意義。

另外，由主要製作者シブサワ・コウ親自來診斷讀者的性格，來解說適合各種性格的攻略法，如果依本書所述的方法來操作的話，任何初學者都可成爲三國時代的英雄。

第三章　戰場．都市介紹

事前的情報蒐集是克敵制勝的關鍵，在此公開了①戰場是怎樣的地形呢？②敵人會在哪一個點出現呢？③陷阱在哪裡呢？等等，若也能熟讀針對各地圖所推薦的戰法的話，必可取得戰爭的勝利。另一方面，在都市介紹中，加上歷史的解說，讓人對該都市的經濟能力能一目瞭然，同時在本章中也會介紹一些有效率的戰法。

關於下卷

第四章　心得攻略法

介紹在《三國志Ⅳ》中新出現的特殊能力，若能知道擁有特殊能力的武將所特有的祕技，必可獲得不少有助益的資料。

另外，在QA園地中，公開了許多只有開發者才知道的資料。

第五章　武將介紹

活躍在《三國志Ⅳ》的世界中的英雄，可分成「魏」、「蜀」、「吳」、「他」、「愚」五類，而算出各類中的總合名次前20名；內政值、軍事值各前10名；對於總合值前20名者附有人物評論，當然「愚」的部份，是由總合能力值最低者開始分等級。

另外，對於那些雲遊四方、浪跡各地的名士們，也會附上物品、特性資料來指引各位，至於物品還會再說明其來歷、使用法及效果。

第六章　《三國志IV》內幕報告

取材於《三國志Ⅳ》超任版的製作過程，將創作音樂時的情況、描繪圖案時的情況、及組合程式時的情況全部公開。

第七章　資料一覽

對全部四百五十四名武將的能力值、特殊能力的有無做一完整的介紹，而且將其內政值、軍事值算出並加以刊載，更可瞭解武將們的總合順序。

至於都市資料中，將劇情1～劇情6內所出現的四十三座都市做一完整的介紹，特別是依序地刊載了其人口、民忠、金錢、兵糧、開發、治水、商業及技術。

第四章

心得攻略法



治平者先仁義、治亂者先權謀。

——在昇平的時代，仁、義這兩樣是最好的東西，但如果是在今天這個動亂的世界，權謀數術則應該是首要必須要實行的。（「魏書」劉表傳）

在《三國志Ⅳ》中，如果不知道特殊能力活用的技巧以及知人善任的技術，那麼將無法順利進行遊戲。

必看！

特殊能力活用法

在《三國志Ⅳ》的數種樂趣當中，武將各式各樣的特殊能力是其中之一，在此我們將針對武將在發揮其所謂「特技」之前，其本身所應具備之特殊能力做一說明。

邁向勝利之路的鎖鑰是掌握人才

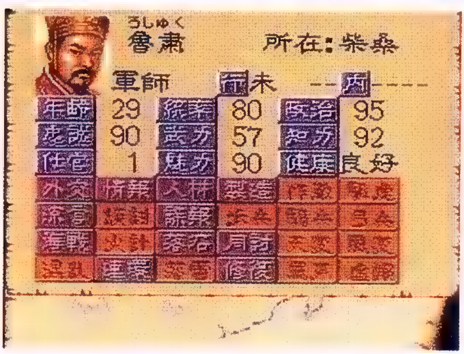
有句俗話說「越是壞的孩子，越是讓人覺得可愛」，但這樣的事是毫無理由根據的，對想在嚴苛的三國志世界中生存的君主而言，素質優秀的武將才是真正可愛的人。「有辦法大量聚集有能力人才的君主，天下霸權必能掌握於手中。」這句話是絕對無庸置疑的。

「得人者必制天下」這句話是古有明訓，即使是在真正的史實上，三國志中的衆位君主也都非常熱心於人才的獲得，曹操就曾說過：「就算是要用賄賂才能得到的人物，只要他有能力，我也一定要召請他」，由此可見他在人才獲得這件事上所特別投注的熱心。而在劉備方面更是有過之而無不及，從與軍師孔明會面這件事上可見一斑。

特殊能力是考慮武將的重點

如果讀者記憶不差的話，應該可以從遊戲中知道武將的能力除了有統率力、武力、知力、政治力、魅力等一般性的屬性外，另外絕不可忘記的是他的「特殊能力」，這牽涉到該名武將所能使出的「特技」或是「必殺技」，從「外交」和「人才」這類帶有戰略意味的能力，以及「落石」及「同討」等等有關戰鬥的東西，還有「落雷」這種接近妖術的能力，總共在遊戲中準備了24種能力，因為這些東西關係到全部四五四位登場武將每個人的細部設定，所以如何把握每個人才的特殊能力，使之適才適所地來運用，這就是《三國志Ⅳ》的樂趣所在。

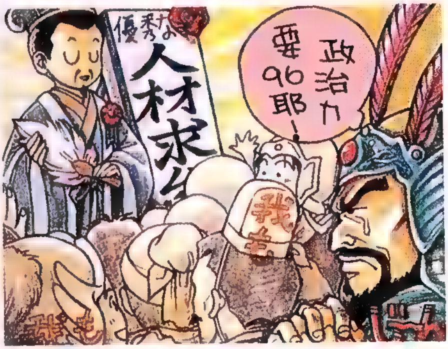
另外，就算是一些沒有什麼特殊能力的武將，也有可能在某一天突然會使用「落雷」這項能力，這也就是說，武將隨時隨地都有可能領悟到新的特殊能力，因此不管是怎樣的武將都是非常重要的。



這個人就是魯肅，一般的能力相當高，特殊能力方面也持有11項，可說是秀才中的秀才。

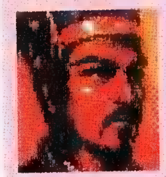
情報・人材・外交

〔外交〕、〔人材〕及〔情報〕等能力是身為一名智將所必修的科目，解說方面就由我孔明來擔任吧！



要在〔外交〕、〔人材〕、〔情報〕方面成功的第一要件是政治力要高。

最佳者



諸葛亮
政治力
96

楊鋒　孔明先生，今天我特地來請教您關於「外交」、「人材」、「情報」等方面的問題。

孔明　喔，難得你有這份心，那麼首先就從「外交」這個項目開始吧！當然，在談這個之前，有高政治力是必要的，因為它是決定一件事你要做幾次才會成功的關鍵。

楊鋒　是否能再申論一下呢？

孔明　若是在你手中持有寶物的場合，你大可不必擔心東西會一去不回地把它用出去，更進一步地，在貢獻物品給對手以降低其敵對心方面，分成幾次來贈送還比一次全給來得有效果。

楊鋒　的確。那麼關於「人材」方面呢？

孔明　〔搜索〕是在自國都市進行的工作，若你想任命某人當官的時候，只要那人是你自國都市的在野武將，那不論怎樣都可以。但若是〔登用〕的話，那就必須好好考慮了。當君主以使者身分去搜尋武將的時候，對每一位武將而言，在叮嚀、懇願、脅迫這三者之間，都一定會有一種選擇對該名武將產生效用。

楊鋒　如果是我的話，我是比較喜歡懇願這種方式。

孔明　以上所說的，都是假設在有君主親自進行搜尋工作的情況下才有可能發生，再下來就是最後的「情報」了……。

楊鋒　這項能力我也有！

孔明　不不，你可別想錯了，以你政治力21的條件，工作的進行絕對緩慢的不得了。

楊鋒　那我……

孔明　你唯一可取之處是武力及統率力，但若要把你楊鋒用在內政上就有點困難了。

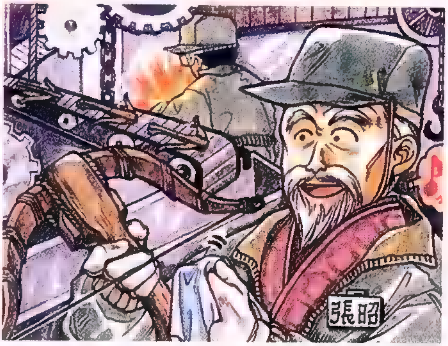
最差者



楊鋒
政治力
21

製造

在嚴苛的三國志世界中生存，新兵器的製造是絕對不可欠缺的，因此擁有（製造）能力的人才是一定要拉攏的。



若在內政選項的技術力重點投資上，推行「工業都市」的話，在武器製造的效率上將大幅提昇。

最佳者



張昭
政治力
98

呂虔　大家可能是第一次看到我，在下呂虔！在此先自我介紹，這一次是針對「製造」能力相關的問題上來做對談。

張昭　喂喂！你在說什麼對談啊，把我跟一個知力29、政治力16的呆瓜相提並論是不是搞錯了，不是對談而應該是求我教你才對吧？

呂虔　是是，那就請您指導我一下吧！

張昭　（嗯，實在是個失禮的傢伙）……那好吧！首先呢，製造武器所必須的條件就是要讓都市的技術力提升，在一個月內所能造出的武器數量，如果在技術力高的前提下，就能產生又多又好的效果。因此想在短時間內獲得大量的武器便非得這樣做不可，這對所有的武器來講都適用，再來呢……

呂虔　再來怎麼樣？

張昭　再來如果技術力高的話，製造費用也能壓抑在一個便宜的價位上。

呂虔　不管怎麼說，反正讓都市的技術力上升就是最重要的事了。

張昭　沒錯，譬如說在決定「就讓這裡作為武器生產的都市吧」的都市時，預算及政治力高的武將都要在這都市中做重點的配置，策劃讓技術力上升的事絕對是首要之務。

呂虔　那武將基本能力中的「製造」又與這有什麼樣的關係呢？

張昭　政治力高的時候，費用可以壓低，但如果再任命有「製造」能力的武將時，政治力便可以加倍計算，就拿你來說，應該可以到達32了。

呂虔　哇，那實在太棒了——。

張昭　32又有什麼好高興的，這只是五十步比百步的差別而已。

最差者



呂虔
政治力
16

作敵・驅虎

不戰而勝，還是身爲一位謀略家所夢想到達的境地（？），〔作敵〕、〔驅虎〕如果成功的話，將能夠給予敵人沈重的打擊。



〔作敵〕、〔驅虎〕成功的關鍵在於所派遣使者的魅力。

郭圖　嘿嘿嘿，講到「謀略」這件事，對於知力71、政治力82的我來說，實在是再適合不過了。

曹操　最近聽說你的評價很差，這是因爲你的同僚在你主君耳邊說你壞話的緣故吧！

郭圖　評價不好才是謀略家的勳章啊！

曹操　你說什麼——謀略家！那好，請問你對〔作敵〕、〔驅虎〕這兩件事知道多少？

郭圖　〔作敵〕就是在戰爭前夕與內應約定在戰場上反正的一種謀略，而〔驅虎〕呢，就是使他國太守反叛其主君的一種必殺技。

曹操　的確是像你所說的那樣，不過你可知道你自己的致命弱點嗎？

郭圖　呃？你指的是什麼呢？

曹操　〔作敵〕、〔驅虎〕成功的關鍵在於魅力，而你魅力只有40，這實在是一個令人絕望的數字。

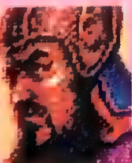
郭圖　（抱著頭殼）我以爲要讓謀略成功，知力是最重要的因素，想不到魅力也如此重要……。

曹操　唉，我就把個中成功的祕訣說給你聽吧！首先必須十分確定對手武將的忠誠心在70以下，再來就是擔任這件事的武將魅力必須在90以上，即使是這些條件都滿足了，成功率也是很低，如果是你的話，依我看這輩子絕不會有成功的一天。

郭圖　那……那該怎麼辦才……才好呢？

曹操　最好就是你只使用類似〔流言〕、〔同討〕、〔虛報〕等這些需要知力、政治力的謀略就不會有錯了。

最佳者



曹操
魅力
98

最差者



郭圖
魅力
40

流言・燒討

關於使他國武將・住民的忠誠度下降的〔流言〕，和使敵人的兵糧・武器燒毀的〔燒討〕，就由首屈一指的武將們來做大對談吧！



如果〔流言〕指令用過了頭，即使在戰爭中把該都市拿到了手，人民忠誠度的回復也會非常困難。

郭嘉 呵呵呵……。

陸遜 你一個人在這裡笑什麼？

郭嘉 喔，對不起！我是因為想到自己經常在使用〔流言〕時所發生的一些好笑的事情才笑的。像是前不久某地發生住民反亂的時候，我從中又散播許多流言，在交互影響之下，終於使得敵人的都市荒廢、兵力消耗，而變得殘破不堪了。

陸遜 好陰險啊！你真是太毒辣了。

郭嘉 唔，你是嫉妒我有高知力和魅力的緣故吧（這兩者皆是有關於〔流言〕的能力）！這樣的話，你那邊又有什麼光明正大的謀略呢？

陸遜 當然有，就是〔燒討〕啊！嘿嘿，這方法可以讓熾熱的火燄燒掉一切，〔燒討〕所注重的是武力加知力的總和值要高，像你這樣武力低微的人就太勉強了。

郭嘉 哼，只怕是我的〔流言〕又更勝你一籌吧？

陸遜 被〔流言〕所侵襲的都市，其人民忠誠度及商業價值都會下降，這樣辛苦的代價一點意義也沒有。

郭嘉 喂，假使說被我們所攻擊的都市中的武將，其忠誠度因〔流言〕的關係而下降到89以下的話，一旦他被我們捕擄的時候，拒絕投降的機率就會降低許多，而且投效我方後的一開始便有較高的忠誠度，因此「在戰爭前絕不可忘記的」就是流言的重要性。

陸遜 唔，你不說我還沒想到這一點，不過〔燒討〕也是不能放棄的，特別是在戰爭前夕將敵人的兵糧燒毀的話，便可以在兵糧不足這一點上對敵軍發動攻勢。

燒討第一



陸遜

知力	武力
97	79

流言第一

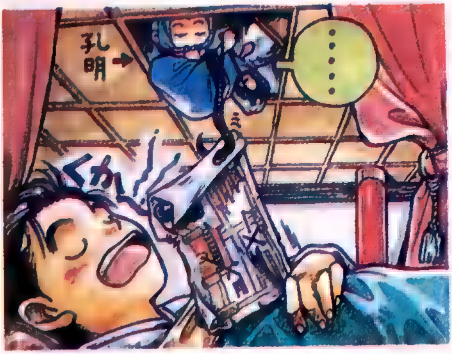


郭嘉

知力	魅力
99	89

諜報

對於習慣以辛苦勞動方式來提高內政值的人而言，〔諜報〕指令所產生的效果，無疑是最令他們又愛又恨的。現在就讓我們來看看在這特殊能力中，難度又更上一層的〔諜報〕指令眞面目。



知力越高的武將，在竊取敵方都市情報的工作上越行。

最佳者



諸葛亮

知力	政治力
100	96

孔明　嚕…嚕……。

蘇飛　你在那邊鬧什麼呢？看起來好像在跳一種頂尖的舞步。

孔明　被…被你…看到了！只要是知道我祕密的人，包含你在內一律都要處以極刑……。

蘇飛　哇！請不要這樣做！

孔明　開玩笑的啦！事實上我是因爲對洛陽及長安進行的諜報活動成功的事而高興，這將使我們的開發進度一口氣上升不少。

蘇飛　（呆然若失貌）眞的嗎？

孔明　〔諜報〕這個東西，在敵人都市的內政值（開發、商業、治水、技術）比我方都市還高的時候，只要透過它的運作，在短短數月之內，將可以在無須任何金錢勞力付出之下，達到刺激我方內政值上升之相同的效果，這可以說是個相當厲害的特殊能力。

蘇飛　我也會〔諜報〕喲！

孔明　但是……！

蘇飛　……？

孔明　即使如此，也一定要使用這計策的人，他的政治力加統率力的總和值要高才行，像我自己，兩邊各是97和96，成功率確實相當高，不過也是會有失手的情況，最重要的是要愼選進行諜報的都市，譬如說在劇本1中，北海的治水與弘農的開發，劇本2的技術等等的重點。另外，還有很多要你一個一個慢慢去發掘。

蘇飛　我自己的合計值是……什麼！才80！這樣子我……。

孔明　成功的道路將比去西域還遠，你就死心吧！蘇飛。

最差者



蘇飛

知力	政治力
30	16

步兵・騎兵
弓兵・海戰

在所有《三國志IV》的武將身上，都有其得意的兵科，對應武將本身的能力來做部隊的編成，可以說是基本的作法。



在關羽的情況，由於他本身並沒有帶領弓兵部隊的特殊能力，因此能不率領弓兵部隊是比較好的作法。

關羽　那些軟弱的文官最喜歡在口舌上逞威風，他們眞是搞不清楚《三國志IV》的精華是在戰鬥上，不管你謀略施展得有多徹底，數不清的外交次數有多成功，假使在作戰上失利的話，一切就成爲泡影了。

曹豹　關羽大人，關羽大人，您剛才所說的意思我大概了解一些，在下曹豹向您請安。

關羽　你也能算是一名武將嗎？統率力16，特殊能力又只有2個，這未免太勉強了吧？

曹豹　那…那我該怎麼辦呢……？

關羽　就拿張飛這個傢伙來說吧！他全部的特殊能力竟然也有十種，而你這種程度難道一點也不感覺到可恥嗎？

曹豹　我也是一直很煩惱，不過我至少還有〔步兵〕的能力啊！

最佳者



關羽
統率力
100

關羽　哇哈哈！你啊，曉不曉得〔步兵〕能力的價值在哪裡嗎？

曹豹　其實……我還沒有過調度部隊的經驗。

關羽　那我就特別教你一個乖吧！首先當一名武將同時持有〔步兵〕、〔騎兵〕、〔弓兵〕這三種能力時，他在每一項個別的攻擊力上都可以上升50％。如果他又有〔海戰〕這項能力時，戰力甚至可以上升到三〇〇％，而沒有〔海戰〕能力的武將千萬不要靠近水邊。

曹豹　怎麼會這樣，那我擁有這個能力的用途何在呢？

關羽　或許從現在開始，你的能力中所隱藏的特殊能力將會開始活動了也說不定。最差的情況，大不了就放棄武將這條路吧！走向第二個人生也是很不錯的選擇啊。

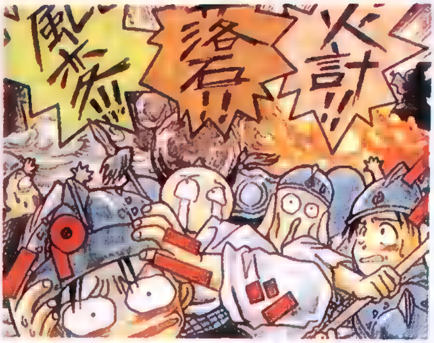
最差者



曹豹
統率力
17

同討・混亂
連環

單單只有單純互毆的戰爭實在太無聊了，敵我之間彼此虛虛實實的謀略之戰，才是左右勝敗重要的關鍵。



混亂）是在所有謀略中最基本的一項，當你想停止敵軍的推進動作時，它將是你最佳的選擇。

孔明　啊！兀突骨，好久不見了，我以為你在南蠻之地時就已經被燒死了。

兀突骨　這還是多虧了製作人的幫忙，我才能站在這裡說話，話又說回來，在這裡你我可都是同時持有（混亂）能力的人喔！

孔明　讓我看看你的知力……什麼！才只有13，這個數字……。

兀突骨　喂，你別把話題轉到別的地方好不好。

孔明　好吧，那我就開始教授有關（同討）、（混亂）、（連環）的知識。實行這些計略的武將知力越高則成功率越高，首先（同討）是使敵軍內部相互內鬥；而（混亂）是封鎖對手的行動；（連環）則是（混亂）的海戰版，不管是哪一個計策，施計的一方若知力高過被施計的一方的話，計策成功的機率將大幅提昇。

最佳者



諸葛亮
知力
100

兀突骨　嗯……還是不太懂，麻煩你再說清楚一點好嗎？

孔明　這三個計略如果能與其他計略配合著用，則將能得到百分之百的效果，譬如說（混亂）與（連環）是沒辦法一起並用的，所以一邊使用（火計）再搭配（落石）、（風變）等計略的組合便是可以實行的，為了讓你清楚知道，就稍微介紹幾個典型的組合：①混亂＋火計、②混亂＋同討、③混亂＋風變＋火計、④混亂＋落石等等，在海戰的場合，（混亂）由（連環）取代。想我以前在赤壁的時候，我用（連環）困住沒有（海戰）能力的部隊，然後再以（火計）燒得敵軍片甲不留。

兀突骨　嗯……還是覺得很困難，為了不讓它忘記，我把它寫在手掌心好了。

最差者



兀突骨
知力
13

火計

火計應該可以說是最典型計略的代表(?)，在戰場上若有人具備多次的火計使用能力，則戰場將陷入一片火海當中！



使用火計要注意風向問題，千萬不要讓自己點著的火，把自己的部隊陷入危機當中。

金環三結　孔明先生，求你教我關於使用〔火計〕的相關知識吧！

孔明　讓我想一想，〔火計〕在戰場上可以說是再普通不過的特殊能力了。首先火計的成功率是受①敵我知力差、②部隊的訓練度、③士氣等三個因素左右，而②跟③可以經由〔訓練〕來強化，以上這些就是使用〔火計〕的技巧了。再舉例來說，單純就地形來考慮，在沒有部隊的地方放火，成功率將更為提高。

金環三結　但是在沒半個人的地方放火有什麼用呢？

孔明　好好聽我說吧，它的優點是如果能讓敵人處於下風位置，則火勢在風勢助長之下將會追著敵人跑，最後敵人可能就會不戰而退了。

金環三結　如果風向改變了呢？

孔明　這就是重點，如果能再使用配合的技巧〔風變〕的話，就可以自由地控制火勢了；另外併用〔天變〕這個技巧時，在熄滅火燄的工作上將可以擔任稱職的角色，進一步用火矢來取代〔火計〕使用也是很好的作法，因為火矢可以從遠方攻擊，就不必擔心會受到敵人的反擊，將火矢與〔天變〕、〔風變〕組合使用的話，將可以不必擔心戰場上的任何變化而自由自在地操縱火燄了。

金環三結　聽起來真可怕，我在這裡都感覺到熱了……。

孔明　為了避免知力低的人中了〔火計〕，各部隊中最少都應該有一名智將才行。

金環三結　聽君一席話，勝讀十年書。那我將要進行的造反工作……可能就要延後了。

最佳者



諸葛亮
知力
100

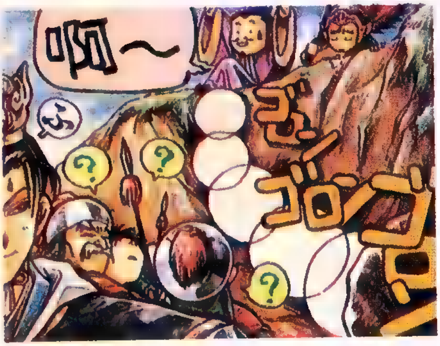
最差者



金環三結
知力
15

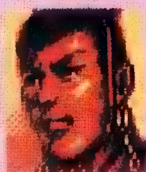
落石

〔落石〕是在戰場上幾個令人害怕的計略之一，特別是攻城戰中的防備方使用時，更可以對敵人發揮絕大的防禦效果！



每施展一次〔落石〕，將耗費武將50點體力，而且石頭滾落的路線沒辦法掌握喔！

最佳者



周瑜
能力值合計
459

劉繇　您能教我怎樣才能有效地使用〔落石〕的方法嗎？

周瑜　嗯，〔落石〕在戰場上是一個十分值得信賴的能力，當它命中部隊時，將可削減其兵力的六分之一左右（最多五千），敵方部隊的士氣也將因此下降。

劉繇　那真是太棒了！那麼它的成功率與哪一項基本能力有關呢？

周瑜　並沒有什麼基本能力的特別要求。

劉繇　難道是任何一個呆瓜都能使用嗎？

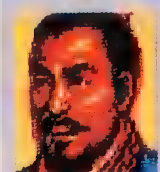
周瑜　它的代替方案是每實行一回要消耗五十點體力，而且一定要體力回復到八十點以上才能再次使用。另外在部隊中也必須有至少一千人以上的兵力才行。不過，我還是將〔落石〕中有更進一步效果的使用方法做一說明，題目就是「攻城戰・恐怖的連續落石攻擊」。

劉繇　是怎麼樣的一個令人興奮的東西呢？

周瑜　它可以說是一個城牆上陣地內的守備側戰法，如果要說條件的話：①必須有三支部隊（假設是A・B・C）、②每支部隊中配屬持有〔落石〕能力的武將三人，之後當敵人到達並開始攀登城牆時，讓A部隊佔住梯子的最上段位置，B與C部隊則在梯子的兩側，再來等到輪到我方攻擊時，讓A迅速往城牆上移動，B則進行〔落石〕，C則移動到梯子的最上段當作牆壁擋住敵人侵入，就這樣不斷重複「落石→做牆→在城牆上休息」的循環，便可以永遠地進行「落石」了。

劉繇　唔…了不起，即使是全君主中總和能力值最低的我，也能夠使用這個戰法。

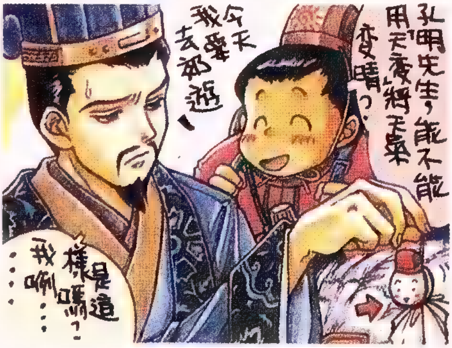
最差者



劉繇
能力值合計
151

天變・風變

氣象從古至今在戰場上一直對勝敗有決定性的影響，在這裡若你具備可照著自身意願操縱氣象的〔天變〕、〔風變〕等特殊能力，勝利就將在你的眼前。



〔天變〕與〔風變〕這兩個都是要使用體力的計略，因此盡量不要做毫無目的的施展。

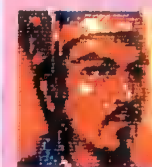
劉禪　啊，講到這個的話，那就是孔明你最擅長的了，我真想知道這種只有在仙人身上才見得到的自由操縱天氣的技巧是怎樣的一個東西。

孔明　殿下，隔壁的草皮非常青翠可愛哦！

劉禪　好，我知道了，不過這一次我想先聽聽關於〔天變〕、〔風變〕的事情。

孔明　這兩樣能力在初見之下常會讓人以為是很輕鬆施展的東西，〔天變〕就是自由變化天氣的技巧，〔風變〕則可以改變風向，殊不知除了兩者都是要有高知力的需求外，在施行時還必須有體力80點以上的限制，而且每施行一次就會降低體力50點，要等到它回復才要再施展時，不知道野戰已經經過幾個回合了，這真是一個令人等到望眼欲穿的計略……。

總和值最高



諸葛亮
知力
100

劉禪　難道它就沒有一點可取之處嗎？

孔明　是的，譬如說〔落雷〕的話，在沒有豪雨的場合根本沒辦法施展，但若組合〔天變〕來使用就可以得心應手了；再來如果把〔風變〕與〔火計〕合併使用的話，在戰場上幾乎可以說是一對絕佳的黃金組合，而且〔風變〕一但成功後，必定會引起強風來增強火勢，使敵人往往逃竄在熊熊烈火之間而自顧不暇。在地形的因素上，因為山道這種地形，火勢比較難往回燒，所以從山上往平地放火可說是最聰明的戰術。

劉禪　聽起來真不錯啊……。

孔明　但往往是有很棒的技巧卻不一定有好的使用時機，因此施展計略最好還是不要只注重表面上的華麗好看才好。

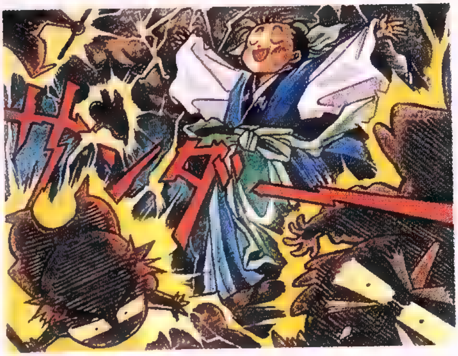
最笨君主



劉禪
知力
17

落雷

在衆多特殊能力當中，最難掌控使用時機的〔落雷〕，一但命中目標的話，最多可以削減敵軍九成的兵力，可說是如鬼魅般的技巧。



被〔落雷〕擊中的部隊，兵力將會減少九成，武將也同時會受到傷害。

孔明　好久不見了，老師！

司馬徽　孔明啊！你出廬以來也有相當的一段時間了，今天我要教你一項特殊能力。

孔明　呃，是怎樣的……。

司馬徽　呵呵呵，就是〔落雷〕啦！在今天以前擁有這項能力的還只有我一人，現在我就先來說明關於〔落雷〕的施展條件及效果，你應該大概也知道這個能力就是操控雷雲來攻擊敵人的部隊，因爲如果一旦成功的話，將可一舉殲滅敵部隊九成左右的兵力，故在處於劣勢的戰局中可用之反敗爲勝。

孔明　我知道了，這眞是一個令人夢寐以求的能力。

司馬徽　但是在使用它時，天候必須在豪雨狀態，施術者要有消耗50點體力的覺悟，而且也會有失敗的可能。

老師



司馬徽

可教授特殊能力

孔明　……失敗？

司馬徽　這是因爲落雷的機率是敵人七成、我方三成的緣故，如果雷電擊中敵人的兵糧部隊，將會把兵糧燒毀殆盡而發揮絕大的效果，但相反地對自己的危險也很大。

孔明　要怎樣才能避開這個危險呢……？

司馬徽　我方部隊數量多的話，理所當然被雷電擊中自軍的機率也會增加，因此在要使用〔落雷〕攻擊的時候，只要有一支部隊進行攻擊就好，這樣就可以把被擊中的機率減到最低，你認爲怎麼樣呢？其實〔落雷〕本來就是一個在我方瀕臨破滅時，才不得不使用的一項危險的特殊能力，這樣子你還希望我教你嗎？

孔明　那是當然不消說的，是老師您所傳授的東西，我怎麼會有拒絕的理由呢！

弟子



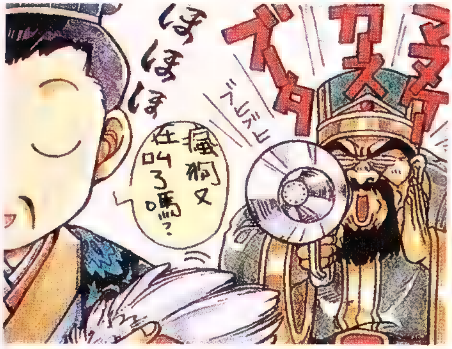
諸葛亮

知力

100

虛報・罵聲

在攻城戰中可發揮相當大效果的計略就是〔虛報〕與〔罵聲〕，乍看簡單，運用時卻充滿變化的兩樣引人側目的特殊能力。



具有引誘敵人效果的〔罵聲〕，在對付高知力武將時，是不大能產生作用的。

董卓　哎呀呀孔明啊！你眞是難得大駕光臨，讓我聽一聽你在〔虛報〕與〔罵聲〕方面的看法吧！

孔明　你是在求我教你嗎？平常你不是挺威風的，到底還是一個野蠻人罷了！

董卓　（勃然大怒）你在說什麼！

孔明　你看你看，像你這種沒什麼忍耐力的性格，正好是〔罵聲〕最好的目標，知力低到55這種程度，唉！

董卓　唔，我只是在氣頭上嘛！

孔明　好了，〔罵聲〕這項能力在戰場上對敵我雙方而言，只不過是一個小技巧而已，它是一個會讓你被敵人罵得狗血淋頭之餘，還被降低部隊士氣的東西，奇怪的是它也有提振士氣的可能，因爲它的機率是一半一半，所以如果想成功的話，就多向神明禱告吧！其實我最害怕的還不如說是〔虛報〕這東西。

最佳者



諸葛亮

知力

100

最差者



董卓

知力

55

董卓　有什麼好怕的，你倒是給我說明看看。

孔明　你還在耍威風，所謂的〔虛報〕就是在攻城戰時，放出假情報來使敵人的援軍及共同作戰軍退卻的計略，實行它的武將知力越高，成功就越容易。另外若被施此計的部隊中，有一人是冷靜機智的武將時，成功率就會大幅降低下來……。

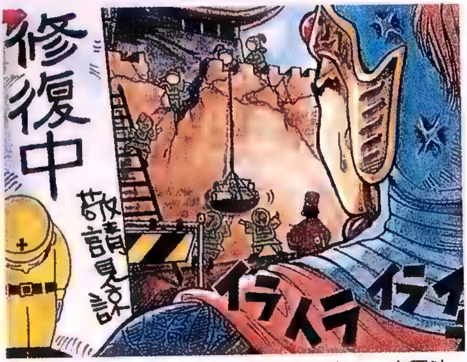
董卓　但是，只憑三寸不爛之舌就能使敵方的援軍退卻？這太神奇了吧！

孔明　不戰而勝是戰鬥的基本信條，但是〔罵聲〕的反效果率太高，〔虛報〕的成功率又奇低，因此有哪邊的機會，就使用該用的計略。

董卓　我也想用這個技巧看看。

修復

在攻城戰時，若想修復被敵人所破壞的城門就要靠這個能力，這是一個讓敵人討厭，而讓己方歡喜得淚流滿面的計略。



修復是一個只要時間、不限次數的東西，它同時也是一個十分讓攻擊側討厭的計略。

講到〔修復〕這東西，最重要的就是實務經驗，除了我曹操之外，當然不做第二人想。

相信仍然很多人心中存著「《三國志Ⅳ》的戰鬥是相當艱深的」這種感覺，除了野戰、攻城戰之外，又加入各種為數眾多的特殊能力來左右戰事的勝敗，使得戰局更平添不少變數，這其中又特別艱深難懂的就是攻城戰了，隔著城壁不斷接受來自敵人的進逼，使我們不必以血肉之軀去抵擋。還記得前一些日子，我們與數倍於我軍的敵軍相抗，因為在事前我們用〔製造〕的能力準備了大量的連弩，所以在那一場攻城戰中，我們特別將它拿出來用看看，就在敵人爬著樓梯上來的時候，我們先以猛烈的弓箭攻擊使其減弱，最後再一一將其擊敗，這一場仗贏得十分漂亮，更讓我充份領略到痛快淋漓的戰爭滋味。

再來在攻城戰中能使用的特殊能力中，除了這之前所介紹過的之外，還有一項極其重要的能力，它就是〔修復〕。在攻城戰中，敵人除了會攀登城牆上來之外，他們也會使用破壞城門進入城內的戰法，在後者的戰法中，能迅速將被破壞的城門修復，不給予敵人可趁之機的特殊能力就是〔修復〕。當然，如果能把搭配這個能力的技巧合併使用的話，效果則會更佳，譬如說對不斷想破壞城門的敵兵，用〔落石〕來使他們的數量確實地減少，這就是一個相當完善的組合。不過對一些並不會在〔修復〕＋〔落石〕的消耗性抵抗中退卻的敵人而言，這個方法就不見得管用了。無論如何，〔修復〕可以說是你在「爭取時間」上最應該考慮的。

總和值第一



曹操

知力

100

三國志IV　武將電話對談室

電話號碼是3594

不管是在怎樣的時代裡，人們的苦惱總是沒有止盡。而在《三國志IV》中的武將們，似乎也都各自有著他們苦惱的問題，因此此次我們特別開闢這個「《三國志IV》武將電話對談室」，來回答各個武將所苦惱的問題，而回答這些問題的，也還然是《三國志IV》中的武將們，他們各別依照自己所擅長的項目來分類做解說。不過究竟能有多少效果呢……？那麼現在就開始吧？也請大家一起來捧場，電話號碼是3594喔！（註：3594日文發音同「三國志4」）

Q



劉備

受困於旗下武將過少

喂喂！我是在公孫瓚底下建立功績，目前就任於冀州平原的劉備玄德，想當初還沒自立為王之前，一切的情況還好，誰知道自從成為一方諸侯以後，在我手下除了當初與我一起闖天下的兩位結義兄弟之外，便再沒有別的壯士加入了。他們兩人雖然是驍勇善戰的猛者，可是在頭腦勞動的事情方面卻有點那個……，現在在最棘手的內政工作上，都還是我們三人以土法煉鋼的方式在進行，其他的不說，總要讓我知道我需要什麼樣的能力，又需要準備那些東西才行，目前的情形如果還不快一點解決的話，在我隔壁南皮的袁紹大軍就要攻過來了，請快給我適切的忠告吧！

A



曹操

共有兩個方法可以選擇

嗯，在這裡的是號稱有「武將收藏家」美譽的曹操來作答！

根據攻略本上冊的第50頁中內容的說明，在人才確保的工作上大致有兩種方法，分別是在戰爭勝利時，捕捉敵方武將的方法和登用在野及他國武將的方法，但是其實還是有其他的方法的。第一就是捕捉流亡君主之旗下武將的技巧，再來則是一邊用寶物中的玉璽來使自己的魅力上升，一邊增加所統治的都市，這樣便可以大大提高人才登用的機會。

放眼天下真正具有治理天下才能的大概只有劉公和我倆人了，所以請你務必要加油一點，……不過如果你想從我的陣營中拉人的話，可能就會有點困難喔！哇哈哈！

Q　正處於四面楚歌的困境！



孔伷

在下是位於豫州的孔融，字公緒是也，最喜歡做的事就是幫助別人，今天所要說的狀況對我而言，已經沒辦法用憂愁這個字眼來形容了。

在與我的領地相鄰接的五座都市當中，董卓和曹操這些人對我所造成的威脅，就如眼鼻一般地迫近（唉，就連年老的陶謙及無能的劉繇也是我的強敵了……），對於處在這塊被稱爲中原地域上的我而言，雖然先天上就有人口衆多及民心安定的條件，但是卻始終處在不知何時會被攻打的心驚膽顫日子中，而拿我自己本身來說，由於能力值太低，想要自行放逐流浪也沒辦法，這是因爲將沒有一個人會願意隨我四處流浪，請求教我能夠繼續生存下去的方法吧！

A　以依附強權的戰略脫出危機



韓馥

在這麼長久的時間以來，終於碰到一個境遇與我如此相似的人了，在下是冀州的弱小君主韓馥是也。

在①四周均是強力君主、②人才不足、③本人能力不足這三重苦的包圍之下，想要有所作爲幾乎是難如登天，因此首先便必須與大國結盟來避開禍端，在我的狀況裡，評價最好的是和曹操之間的組合，不過因爲對方是一位野心家的緣故，也時時爲不知何時會被出賣而擔心……，因此在選擇同盟對象時，最好是敵對心低，又沒有野心的人。但是如果能碰到像上杉謙信那樣強有力的君主也是很理想的。

嗯？再下來要怎麼做？如果你能耐心把本書讀完的話，就知道該怎麼做了！

A　國力是建立在聚集人才的基礎上



陳宮

獲得優秀的旗下武將是打破現狀最快的方法，像在我所在的豫州，最初就有呂範、傅幹、典韋等優異的在野人才，而像您這樣的低能力（抱歉，失禮了），若能多用心在內政的促進上，可以讓效率進一步的提昇。



所有的無力君主幾乎全聚集在劇本４的荆州南部，從這裡要怎樣向中原進軍呢？

Q



關羽

軍師和侍中的話能信嗎！

在下是以劉備爲兄長，目前任職徐州太守的關羽雲長。什麼？嫌我太吵？我的聲音本來就是——這樣的啊！

對於這一次的對談，我本來也沒什麼別的事，只不過有一次，我大哥從在野武將中登用了一個叫做徐庶的人爲軍師，這個傢伙擁有知力96、政治力88的能力，相信不用我再多說了，他所說的助言照理說應該是可以信賴的，偏偏有一次，我們想對隔壁的陳留出兵時，他所給的助言是「這是上天所賜與我們的機會」，結果我們慘遭敗北，那時候我所受的屈辱，到現在回想起來，仍然是令我滿腔怒火呢！他會不會是曹操那邊所派來的埋伏武將呢？



說到戰略，軍師徐庶的知力高達96，他的助言還不能信賴嗎？

A



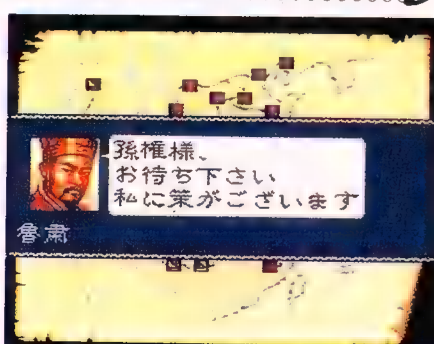
司馬徽

軍師也是人啊！

……哇！吵死人了，你不用說那麼大聲我也聽得到。

究竟是什麼事實被忽略了，徐庶是我的弟子，他的師兄弟就是那位知力一〇〇的天才軍師臥龍諸葛亮，但是在上冊第50頁中，我們也看到了，就連諸葛亮也免不了會犯錯誤，說出一些不正確的助言，不過在當時眞正能下決定的應該是在關羽太守的心中吧！呵呵呵……。

關羽先生對兵士雖然相當親切，但對同僚武將未免太過嚴厲了一點，如果連自己身邊的同志都不能信任的話，那何時會被出賣恐怕也在旦夕之間，請自己多小心了。



但是在自己拿不定主意的戰爭中，還是以尊重軍師的意見爲佳。

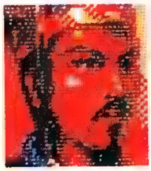


曹操

無法抓住人民的心……

咳！我是洛陽的……。什麼？聲音小一點？我是洛陽的……曹操孟德！其實我也沒什麼特別煩惱的事情，因為我曹操總是有貴人相助。

現在下面是我對自己同志的談話，前不久我的軍隊將逆賊董卓從洛陽成功地趕出去，誰知道那傢伙在逃出去時還在城下放一把火，結果街道被燒得殘破不堪，人民的忠誠度也因此大幅滑落，後來我火速下令我陣營中的文官們進行重建工作，但是奇怪的是人民的忠誠度只能上升到某個程度，不管我再派誰去也是相同的結果，如果你知道它的理由的話，就請麻煩說明一下吧！得到回答後，我便可以將之應用在我的陣營中了。



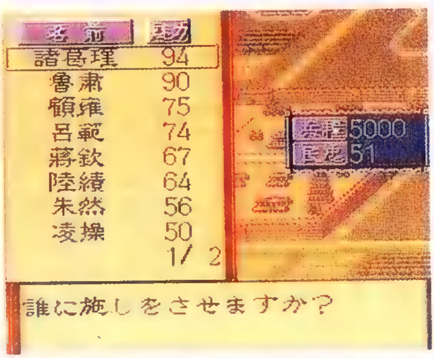
諸葛亮

施捨也是有它的界限的

不管自己本身條件多好，問人家問題時能有一個好態度是很重要的，對仕途總是坎坷多變的我來說，所要求的不過是漂亮的勝負而已。就如您所說的，在貴方的陣營中確實擁有足以自豪的明星人才群，就算是已經徹底毀壞的都市，要再將之重建也不會是難事，如果再任命像郭嘉、荀彧先生這類政治力高的武將做負責人的話，在一年之內就應該可以盡快恢復舊觀。

但問題是人事指令中的「施し」，不管是「魅力」再高的武將來做，都只能讓人民忠誠度上升到80而已，在這之後若再想繼續用指令方式來達成的話就力有未逮了，唯一的方法是藉由其他的內政指令來使都市變得更適宜人民居住，藉此來抓住他們的心，也就是說「德政以民，民心自附」的意思。

……你想知道我任官方面的事嗎？最近有個笨蛋君主到我所居住的草廬拜訪我三次，我是認為人還是愛惜羽毛一點比較好，這樣才能明哲保身。



如果要進行〔施し〕的話，還是找高魅力的武將來做會比較有效果。

Q 想要讓城池更堅固

吳蘭

在下是受命於劉璋，要到最前線的益州，戍守永安的吳蘭。我的君主在戰爭方面並不太擅長，因此爲終止他國無止盡的侵略行動，才派我這個在武力上稍稍有些許自信的人來這裡。最近有一件事讓我很擔心，那就是永安城的防禦力太弱，在經過多次的攻擊行動後，現在據守城池的作戰頻頻發生狀況，而且聽說最近有衝車、發石車等等攻城戰用的新兵器被發明出來，永安的城防禦度又這麼低，我就怕光靠我也沒辦法支持太久。

因此來這裡懇談的目的，就是想知道有沒有加強城池防禦的方法？千萬拜託給我回答！

A 非常遺憾，無法處理！

劉曄

首先還是得感謝您在前面對我的新發明之看重，我就是發石車的創作者劉曄。

在官渡之戰中，我的君主曹操與袁紹苦戰不下，在那時候我便有了發石車的構思。真是對不起，有關您所詢問讓城池強化的方法，在這裡我只能坦白對你說「沒有方法！」這是因爲所有都市的城防禦度最大值都已經被預先決定了，就算是用〔修復〕指令也沒辦法再讓它上升。啊！請不要拿東西丟我！照理說這件事我也有責任，那麼就讓我偷偷告訴你有關城池防禦方面的祕密吧！

通常在初期的戰爭中，能讓城防禦度下降的攻擊指令〔門壞〕與〔投石〕因爲受到兵士數與武裝的影響，一般的效率都不太高，所以使用率也很少，它隱藏在背後的理由是每當戰爭結束時，防禦度便會自動回復到最大值，因此，一直到衝車及發石車登場之前，幾乎沒有使用到「修復」技能的必要，這是因爲只要攻擊側一開始進行〔門壞〕的動作，守方便可以讓持有「修復」特殊能力的武將率領部隊來進行〔修復〕，一來一往之間只是讓時間白白浪費掉而已，所以不太會有人會傻到去攻城門，以上所說的只是針對一般的戰術而言。



用發石車進行破壞門的攻擊時，因爲是從很遠的地方射擊，所以不爲〔落石〕所苦。

Q 劉禪

素質不佳的武將要怎麼去運用

我是阿斗……啊！不是不是，是……劉禪，請多指教。

嗯……我要問什麼事呢？啊，對了！現在朕雖然已經即位為帝了，但仍然有許多事情困擾著，我的問題就是我從我亡父那邊接收的一些部屬之中，有的是很有才能，但絕大多數都是一些只會聒噪的平庸之輩，不過他們也都是我父王所遺留下的臣子，我用也不是，不用也不是，我所信賴的黃皓曾對朕說「那些淨會吃飯的傢伙就請把他們斬首吧！」但朕是很仁慈的，這種可怕的事我怎麼做得出來呢！請告訴我比較好的方法吧！

A 姜維

不妨考慮〔訓練〕與〔委任〕

……「沒用的人」嘛……，其實最沒用的人應該……或許是……不，不，請當我什麼也沒說過好了。

在所有的武將當中，從極優秀到最平凡的，就像是從總和能力四七四的曹操到一五六的……（含糊帶過），陛下，這其中不知包括了多少人，就算有人擁有一項特別高的能力，若他的平均值沒辦法超過60的話，就不能算有能力。但是話說回來，即使是再沒用的人也是有他可以發揮的地方。

首先讓他們多人同時長期擔任軍事指令中的〔訓練〕工作，就是一個相當不錯的作法，這樣做的時候，雖然擔當官並不是很有能力的人，也可以在慢工出細活的情況下產生出一批極精銳的兵士，這比起在最前線把所有兵力集中一起訓練的作法，或許還更有效率一些。

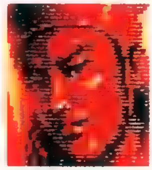
將這些人送到一些不會被敵人攻擊的都市中，然後委任他們治理該都市也是另外的一種作法，如果你不太放心，也可以經常確認都市的數據……。由於任何有可能性的事件都有可能發生的緣故，在領地數比旗下武將還多的情形中，也不妨考慮一下這個非常的手段。

……但話又說回來，殿下為什麼你有事不私底下打電話找我這個屬下談談呢？



對在進行〔訓練〕工作的武將們所呈報上來的消息，要認真地聽。

即使進行諜報工作也沒任何收穫



孫堅

我是以海賊出身，之後在華南一帶發跡的君主，長沙的孫堅文台。今天因爲有些問題想請教，所以打了電話過來。

我的領地是位在荊州南部的土地，詳細的部份請參照本書第88頁的說明，由於內政的進展太過艱困，於是我考慮採用計略指令中的〔諜報〕來使我的都市數據儘快上升，而且非常幸運的是我又擁有持有特殊能力〔諜報〕的手下，他們分別是闞澤、朱治、祖茂等人，因此我便儘快地派遣他們往劉表所在的襄陽出發。

結果你知道怎麼樣嗎？他們這些人竟然全部失敗，這到底是怎麼一回事呢？

擔當武將的能力太低！



司馬懿

依照剛才所說的，您所派出的屬下每個人都有〔諜報〕的能力，但問題是這個指令的成功與否是取決於政治力與統率力的合計，像是合計值75的朱治，終其一生也不可能會成功。

對手太過厲害……



蒯越

〔諜報〕的成功與否，和指令執行的武將與對象都市中的軍師、侍中、太守的政治力有極大的關係，也就是說在選擇〔諜報〕的對象都市時，最好該都市①沒有軍師、侍中這些人、②太守的政治力很低、③都市的數據值很高。



進行諜報工作成功了，在沒花費任何多餘金錢的情況下，內政數值就上升了，眞是令人高興。

超過最大值後就毫無效果了



闞澤

〔諜報〕成功的時候，都市的數值會上升，但是所能上升的數值在開發、商業、技術方面只能到一〇〇，治水則是到50而已，如過在已經超過這些數值的都市中實行這個指令的話，那就一點意義也沒有了。

軍師在何時會辭職呢？



董卓

咳！我是董卓，和四方的敵人比較起來，我的權勢便如磐石般穩固，其實我和皇帝已經沒什麼兩樣了。最近我自己碰到一件麻煩事，相信你也知道一般指令的實行和判斷是分別由太守及軍師擔任的，像這樣子身為君主的我就可以把一些瑣碎的事交給他們去辦，我則只要專心搞我的政治就好了。

誰知道前不久發生一件很妙的事，原本是被我任命為軍師的賈詡，不知在何時竟自動降格為一般的武將，碰巧在那時候有他國的使者到來，由於對他們所提供的貢物，我沒辦法聽到相關的助言，因而使我蒙受相當大的損失。因為賈詡的頭腦相當好，所以我才會重用他為軍師。現在發生這種狀況，會不會是他謀叛前的徵兆呢？



王允

「埋伏之計」的後遺症？

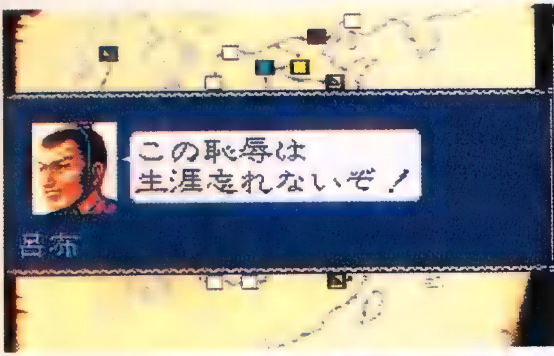
主公，請你多少也相信別人一點好嗎！難道您忘了賈詡先生是去執行您計略指令的〔埋伏〕工作了，如果軍師、侍中被派去埋伏的話，他的職務就會自動解除，而且軍師先生被當作埋伏武將時，將會至少有六個月的時間不能回歸我方陣營，也許問題就出在這裡吧！



呂布

這是更深層密技的應用

如果用人事指令將某人之職務解除的話，該武將之忠誠度將會急遽下降，但是如果用〔埋伏〕指令使其自動解任的話，忠誠度便不會有絲毫影響！像是在登用了一位很有能力的武將之後，想用他替代目前的軍師、侍中的職位，便可以先讓原來的軍師、侍中去做〔埋伏〕的工作，這樣便可以在不降低其忠誠度的情況下，順利將其解任。



如果下達解任命令的話，將會使該武將產生怨言。如果想避免這種情形，就用〔埋伏〕來解任他吧。

Q 一座都市裡的武將太多！

劉備

抱歉，屢次地麻煩你們，我是平原的劉備，在24頁的對談中我就已經提過問題了，在那之後，我的屬下數目不斷增加，而我自己看起來也越來越像一位君主了。

但話又說回來，這次我又有新煩惱了，那就是後來我萬萬沒想到在我手底下的人竟然會聚集過多，在一座狹窄的平原城內，幾乎被武將擠滿了，而各種內政指令幾乎也都有負責人在執行，剩下來的武將便淨坐在那兒浪費糧食，一點也沒辦法出力……，人才很重要，這我可以理解，但是增加過多的時候，我實在不知道該怎麼辦才好，究竟有什麼比較好的辦法，請教教我吧！

A 請不要讓他們遊手好閒！

諸葛亮

自己手下的武將一定要在每年一月給黃金、七月給米糧作爲薪俸，因此爲了避免浪費，即使是二流的武將，也可以讓他們最多十人同時擔當軍事指令中的〔訓練〕工作，並長時間讓他們去執行。

A 讓他們做〔諜報〕武將吧！

周瑜

這些人可以賦予基本的軍事指令〔密偵〕，以便掌握周邊都市的情報。另外計略指令中的〔埋伏〕也能在實行期間自動回報對手都市的情報，可謂是一石二鳥之計。

A 太爛的傢伙不要也罷！

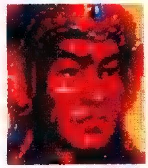
呂布

什麼？因爲武將太多而感到困擾？在戰爭中擴大領土的同時，人才的聚集也必會增加，但是在支出比收入還大時，那些沒用到只會浪費糧食的傢伙就將之解僱吧！



劇本４的劉備雖然僅支配江夏一地，人才卻相當鼎盛。

哪種新兵器最具經濟效益？



孫策

於江東一帶得勢的孫堅是我的父親，我則是繼承其遺志的孫策伯符，我的問題就是……，什麼？等等，麻煩你稱呼我為「江東小霸王」好嗎！

好了，廢話就不再多說，快點進入正題。自從承續先父遺命以來，我一直以廣增財源並將它做最有效的運用來當作是自己的使命，因此我特別將開發重點放在「技術力」的數據上，自從命令最有能力的軍師周瑜儘早做技術開發以來，現在技術力已經到達一〇〇，這樣程度的技術不管是對哪種新兵器，都已經有能力製造出來了，再來就是要你們教我，要怎樣才能在不浪費任何軍資金的情況下，對新兵器做最有效益的購買。

當然以連弩為首要考慮

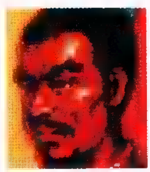


諸葛亮

站在身為一名發明者的立場來說，在權衡了製造上所必要的技術力與費用之間的關係後，我相信「連弩」將是最有效率的產物，弩與強弩可透過商人指令來購入，這是因為它們在製造上所需的技術力分別是20、80這種低程度的緣故。但是如果是為了能擁有更強力的軍勢的話，弩及強弩就不太能滿足這種需要了。

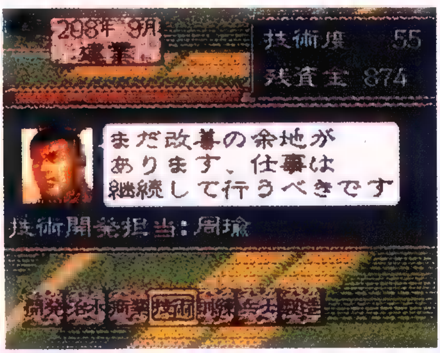
製造連弩所需的費用約是弩的一點五倍，攻擊效果則約有二倍左右，如果讓政治力高的武將去製造，統率力高的武將來使用的話，效率則有更佳的表現，不妨考慮一下。

趕快造出發石車吧！



馬鈞

喔，技術力已經到一百了嗎？那麼趕快造出發石車比較好吧！在攻城戰中，城門可以說是阻擋部隊攻擊的萬能兵器，因此如果我方在技術開發領先對方的話，能儘早製造出來則對我方越有利。



拼命在內政上努力，使技術力向上的武將們，一旦技術力有所提昇，則能造出又快又便宜的武器。

Q



張飛

上戰場了！

喂喂！喂……喂！是電話太遠聽不清楚嗎？那是因為我現在是從戰場中打過來的緣故！我是正在攻略汝南率領劉備軍的車騎將軍張飛翼德，隔壁那個曹操看起來真是礙眼的很，汝南的兵士數約有一萬，和他們比起來我們這邊則有五千人，什麼！覺得太少了？哪，就是這樣才能顯出我在野戰上精心獨具的戰術，這你就不必擔心了。

嗯！應該怎麼說呢？我在這裡發生了一點麻煩事，雖然我有萬夫莫敵之勇，可是對手卻堅守城池不出，難道我就拿他一點辦法也沒有了嗎？

A



孫乾

是不是敵人的兵糧太少了呢？

的確，就算是用比敵人還少的兵力進攻，還是有可能碰到敵人堅守不出的情況，這或許是敵人本身的兵糧已經不多的原因，這在最初選擇攻城戰的時候就應該想到的。



在只有騎兵部隊的攻城戰中……陷入這種狀況時，最好的辦法也只有退卻了。

A



麋竺

確認一下敵人的情報吧！

在戰爭之前，要和什麼樣的敵人作戰是必須先要考慮的，特別是在我方兵士數比起對方還少的時候，就應該帶著持有〔落雷〕、〔天變〕、〔風變〕能力的武將同行，同時在部隊編成時，應該考慮以騎兵部隊為中心，著重機動力的戰術。

再來就如孫乾先生所說的，在敵人兵糧不多的時候，不要發動攻城戰的突入動作，因為一旦這樣做的時候，持有〔落雷〕、〔天變〕、〔風變〕能力的武將將沒辦法使用這些計略，同時騎兵部隊也不能藉由攻城梯登上城牆，如此一來即使原本有必勝把握的戰術也會全數落空，為了不要發生這種狀況，在戰爭前夕務必要再確認敵人的兵糧存量之後，再擬定所需要的戰術。

請教導我應付異民族的對策！



周泰

吳國將軍周泰幼平向您請安，為了保護孫權陛下，在無數場戰役中不知累積了多少戰功的我，原以為怎麼樣也不會碰到困難，現在終於也要向各位說出我的苦惱了。



與異民族做外交交涉時，如果〔要請〕成功的話，他們就會去攻擊你指示的都市，但要花不少金錢。

對我來說，最感棘手的問題就是「異民族」了，相對地對我的同僚陸遜而言，他就顯得幸運多了，關於這些傢伙的活動範圍及出現時期，他都有一定程度以上的了解，但是就算是以對手的立場來看，我自認我是一個能力不俗的武將，卻始終對異民族這些人會從什麼地方出現、然後往什麼地方走的問題完全無法理解！我雖然聲稱是一員猛將，卻也仍然為這件事感到相當為難。

以上就是我的問題，無論如何請教我該怎麼辦才好吧！



孟獲

首先透過外交手段來做朋友

我們這一群人在行動時神出鬼沒，發動攻擊時則比訓練有素的軍隊還要安靜快速，與其和我們針鋒相對，還不如攜手合作的好。因此首先必須做的是，進貢一些土產來化解兩方的嫌隙，在建立了友好關係以後，再以〔要請〕指令，請他們攻擊他國的都市，如此一來你便可以坐收漁翁之利了，哈哈哈！



木鹿大王

被進攻的機會也是視機率而定的

如果您想要根絕我們，我可以跟你說絕對不可能！這是因為我們一打輸就會逃，作戰時會受多少傷害對我們而言根本就無關痛癢，反倒是你在被攻擊時，一定要出來迎戰，如果想使被攻擊的機率降低，可以把他們當作敵手一般，將武將捕捉起來到自己旗下，這樣就可以降低被攻擊的機率了。

Q 兵士的士氣無法提昇！



周瑜

我是吳國的大都督兼軍師，同時也是在孫策軍中有武門派將軍之稱的美周郎周瑜公瑾。今天我本來正要與一位魏國的武人會面的，嗯，你問我是不是在進行諜報活動？當然不是，今天我們只是在做一般日常性的問候而已，因此請你不要來竊聽……，不不，麻煩你來蒞臨指導一番吧！

最近我軍開始進行富國強兵的政策，第一步就是在軍備上的加強，這個地方所要注意的就是都市數據中的「士氣」。因此我想要請教的就是可以自由操縱它的方法，如果我能夠了解這些的話，在下個月我就可以舉兵攻打隔壁的都市了……不是不是……。

A 以訓練來經常保持士氣不墜



程昱

對前線都市而言，在面對不知何時會遭受攻打的最佳對策就是在徵兵以後，使他們的訓練度、士氣提昇，以備不時之需。另外在你實行德政時所前來投靠的義勇軍，不但不會使你的訓練度下降，還會使全軍的士氣上升。

A 要勝利就得先強兵



張遼

戰者的心一到戰場上就會顯得格外地興奮，但是身為武將的我們首要注意的就是在武將單挑時，自己能有多少實力！這是因為如果你在單挑中獲勝的話，全軍士氣絕對會因此而高揚起來。



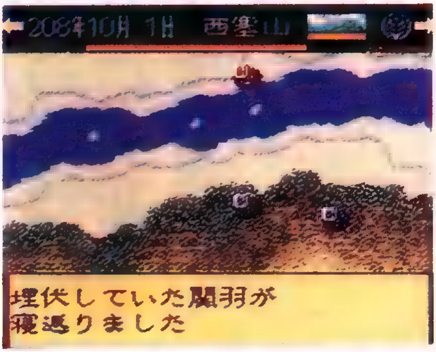
使用〔罵聲〕這能力時，有時反倒會產生反效果，造成敵人士氣的上升。

A 特殊場合的提升方式



典韋

在本書的第22頁就已經提過了，當敵方對我軍使用〔罵聲〕這個特殊能力時，如果我們相應不理的話，也有可能會使我軍的士氣提高，雖然這是個拙劣的小技巧，但也不失為一記妙著。



埋伏的武將在一般的情況下是可以讓他在戰場上背叛敵人的。

Q 埋伏的武將在海戰中不會背叛



孫權

我是吳國的孫權。你問我是不是蜀國的盟友嗎？對不起，我還有更緊急的事情要問。這裡嗎？這裡是長江流域的赤壁啊！不管怎樣，請快一點回答我的問題好嗎？

現在我們正對上已經推進到比江陵更南方的曹操大軍，我聽從軍師周瑜與劉備的軍師諸葛孔明的助言，正準備安排計略對付曹操，其實也就是讓我軍之中的老將黃蓋投奔到曹操的軍營裡，然後在正面對戰時，再投誠反正到我方的「埋伏之毒」的計略。這個計略一旦成功，黃蓋也能在赤壁中出戰，但問題就出在這裡，現在黃蓋不管我再怎麼傳喚，他就是不回歸到我方陣營中，而曹軍就迫近在眼前了，我到底該怎麼辦！

A 海戰中的武將是沒辦法背叛的

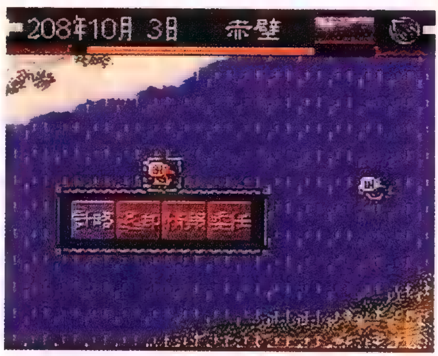


諸葛亮

啊！這位真的是孫權閣下嗎？能有這個機會跟您講話真是……真是太難得了。

嗯，您是問我關於在海戰中背叛的這件事嗎？對不起，這是沒有辦法的，哇，請不要這麼生氣好嗎！這是因為在海上要與新造的戰艦部隊分離是不可能的緣故，當然我並不是說埋伏之計在海戰中就不能用，詳細請確認攻略集上卷的第66到95頁，在與被埋伏的都市作戰時，不管是不是海戰，能在得到詳細情報之後再進攻總是比較好，即使現狀不允許你使用這個計策，你也絕對不會是光靠自己一個人在戰鬥的。

呃，馬上就要與敵人接觸了？這樣在援軍趕到以前，也沒別的辦法了。



在海戰中，埋伏武將就不能作出背叛的事了。



曹豹

武將單挑的必勝法是？

對…對不起，我是徐州的曹豹，目前是在劉備軍中擔任張飛將軍的副將，我自己有一些煩惱的事情……。

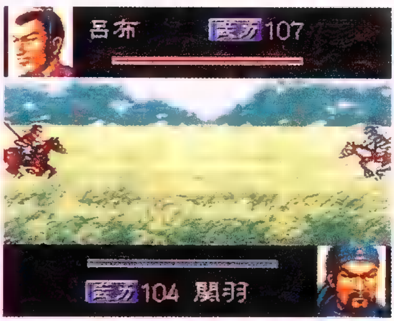
因為我自己在武力以外便一無可取的緣故，所以在遇有戰事時總沒有我的份，事實上他們不知道我在武將單挑上下過多少苦功，但不知為什麼，也許是因為我這種軟弱的性格，每次精神百倍地出戰，總是落敗的機會居多……，每當這個時候，我為了保命拼命逃了回來，結果是要面對張飛將軍的一頓拳打腳踢，用文字尚且無法形容當時我被打得半死的情況，如果再這樣下去，我真的是離死不遠了，你們有沒有讓我在武將單挑中變強的方法呢？



呂布

沒有！（相當差勁的傢伙）

呼！問這種無聊問題的傢伙，在武將單挑中，是「絕對」沒有變強的取巧方法的，但是如果是由我呂布出馬的話，那又另當別論了。在繼續往下閒扯之前，好好回顧一下您生命中的黎明吧！因為在往後的戰役中，每一場你都要祈求幸運之神能眷顧你喔！



如果持有武器的話，武力將有機會超過100，不過要注意是否拿到假貨。



徐晃

用寶物使武力強化

武將單挑的勝敗當然與「武力」的強弱有很大的關係，但是在傷害度等等比較特別的參數上，武力之間的差距，未必能反應出真實的結果（武力低的人不見得會輸，這種不確定性正是武將單挑有趣的地方），閣下的武力是……67嗎？不管是強也好、弱也好，每個人的各項能力高低都有它微妙的互補道理在，只是跟您其他的能力比較起來，閣下武力這一項似乎已經是最高的了。

現在要讓閣下的性命繼續延續下去的唯一辦法就是依靠武器的寶物，不管是什麼武器，在裝備上去以後都能使武力上升3至10點，不過要提防假冒的東西，順便一提我所用的「大斧」可以提昇4點武力……，什麼？這樣也不行？那我也沒辦法救你了！



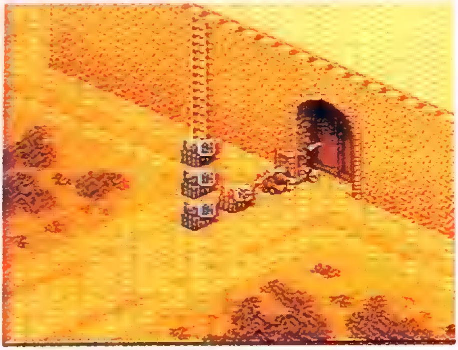
程普

射擊武器與射程距離的關係

我是吳國的將軍程普，在孫權軍中可以算是老資格了。一直到現在我還是一位神氣十足的現役軍官，比起一些年輕人可是不遑多讓的！

可是時代改變了，戰爭型態也隨之產生相當大的變化，大概就在前些日子的時候，年輕一輩中堪稱第一的周瑜閣下，跟我提起「弩」跟「發石車」這些東西，並命令我去使用這些我從來沒見過的新兵器，一時之間我就像是一個中年人面對電腦這種嶄新科技的東西那樣令我冷汗直流。

這些新兵器似乎每一種都是會飛的道具，這對一個新手而言眞的是很難去了解，爲此我強忍羞恥，來向你們探詢究竟，新兵器究竟持有哪些特徵？要在多少的範圍內才能發揮出效果呢？



因爲衝車是接近城門時才能攻擊的武器，因此在守備側方面便可以用〔落石〕來對抗。



黃忠

到底還是以強弩爲最強

關於弩的問題就讓我這位弓箭名手黃忠來回答吧！弩、連弩的效果各有不同，但射程同樣是在三格以內，相對這個而言，強弩便可以攻擊在四格以內的敵人，遠距離的攻擊用武器比起要接近敵人才能發揮作用的武器，威力當然是大的多，反正只要從敵我雙方的距離格數成反比例來思考就不會有錯了。



嚴顏

發石車要注意射程

發石車的射程範圍比起其他武器是更寬廣也更便利了，不過尙須注意攻擊對象限定在三至六格的範圍以內，另外也就是說，在發石車的周圍必定要放置任一形式的援護部隊。

我人雖老，心可不老，一些新的知識還是一直有在吸收的！

Q 絕對不會被捕捉的退卻方法



劉備

喂喂！嘻，對不起，又要來麻煩你們了，我是……劉備……哈！嘻嘻……。目前我們在與曹操軍的作戰中，遭受慘敗而退卻下來，而且敵人又不斷地緊隨在後……哈哈！

在這樣的狀況下，萬一我們又被敵人追上，打不贏而想退卻的時候，有沒有什麼辦法一定可以讓我們絲毫無傷地從戰場上脫身呢？依照常識判斷，距離敵人越近，想逃脫就越辛苦，我到底該怎麼做才好……啊！那個滿面笑容的曹操又來了，請快教我一點什麼吧！

A 第一便是要猛衝……



魯肅

會使退卻成功率下降的因素有①與敵人部隊的距離過近、②相鄰接的敵人部隊數過多這兩點。相反地，如果退卻的武將之武力和知力很高的話，退卻就很容易了。另外己方與擔任追擊任務的部隊，在兵士數及士氣上的差距，也是決定退卻成功所需兵士數的標準，因為士氣與訓練度關係到部隊的機動力，所以這一項也間接地影響到。

總結來說，士氣高昂且兵士數又多的部隊，若又由文武兼備的武將所帶領的話，退卻將會非常容易成功……但話又說回來，有這樣的武將和部隊，還有退卻的必要嗎？

A 不要看我的臉！

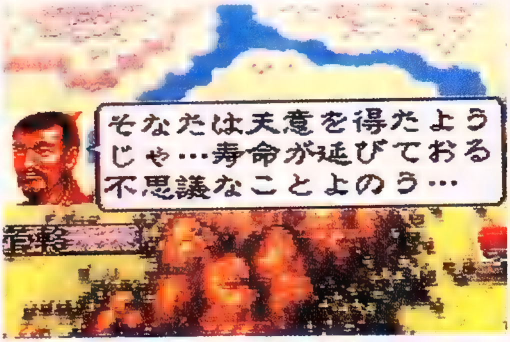


諸葛瑾

如果擁有赤兔馬及的盧這類的名馬的話，即使是在武將單挑中失敗，也百分之百能安全退卻，可惜的是這種東西並不多，但是如果你膽敢把馬臉拿來與我相比的話，那我這些馬話你就不必聽了。



在武將單挑中，如果情勢不利時想逃之夭夭，有名馬相陪絕對可以成功退卻。



〔訪問〕的動作每一個月都要實行一次，如果自己親身去拜訪的話，則會有相對的利益在等著你。

Q



張魯

體力回復法是？

　我是五斗米道的教祖張魯，因是自組義勇軍起家且擅長坐視療法而聞名，現在已經可以算是一名宗教家了（有一部份在說謊），而且在漢中這個地方為我們的理想而奮鬥，因爲我們是新興的宗教，所以受到相當嚴厲的對待，除了我以外，要在這個地方聚集人才眞是大大不易，這樣所導致的結果就是大大小小的事都是我一人包辦，眞是拿我當超人看待，即使是碰到戰事，大部分也都是依賴我的特殊能力，體力是越來越不能負荷了，最近頭髮似乎也越來越少……。

　不管怎樣，在我還沒被累死以前，我一定找出能讓體力回復的方法，因此不知你們是否可以教我一點關於體力方面的情報，……啊！遭了，我的眼睛越來越模糊……。

A



華佗

首先一定要做根本的治療

　喂喂！你還好嗎？唉！眞是個可憐的傢伙，會突然這樣或許是病根已經深植了吧？這樣的話一定要靜養數月才能回復，雖然人才不足，但休息也是必須的，等到我到你那邊拜訪的時候再好好幫你診斷一下。

A



于吉

體力回復的方法有很多種

　如果是要讓生病受傷的人復原，那就是華佗先生的事情，但如果是說到體力回復方面的問題，那我多少還懂一點。說起來體力這東西在具有將軍資格的人身上是越快回復，假如一般武將是5的話，那麼將軍就是10，因此即使是很麻煩，也應該對有需要的人任命他為將軍較佳。

Q 健康狀態的回復方法是？



袁紹

喂喂！這邊應該是一一九號電話吧？我這邊有一位重症病患，請盡量爭取時間。

忘了自我介紹，我是華北的名家子弟袁紹本初，你應該聽過我的大名吧？你不知道什麼名家。你是懷疑我們袁家四世五公的血統嗎……？到底在講什麼嘛！呃，對了，我這裡還有一位重症病患。

患者是我們軍中的參謀審配，因為要利用他的特殊能力來施展計略，在上個月的戰事中就徵召他參加，誰知道竟然因此而讓他無端受了傷，從那時候開始，他在執行政務工作就沒以前俐落了，到底該怎麼辦才好呢？

A 那樣真令人擔心啊！



于吉

如果要治療受傷又生病的病患，不管是身體再怎麼虛弱的傢伙，最多只要七個月的時間養生，便一定可以恢復回來。除此之外，我也沒什麼其他的辦法了。

A 有寶物在手的話，就萬事ＯＫ！



華佗

如果君主持有寶物中的「青囊書」與「太平清領道」的話，與君主在同一都市的武將，其健康狀況便可以立刻恢復正常。另外拜訪我和于吉的武將也可以獲得相同的效果。

A 傷勢會影響到武將的能力



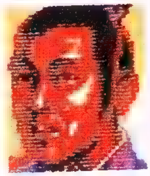
管輅

受傷對政務的影響並不會太大，但「統率力」、「武力」、「體力」這些能力便會隨著傷勢及病情的加重而逐漸低下，這在執行一些原本可以工作的指令時會相當麻煩。



在戰場上很容易因爲敵人的攻擊而受傷，受傷時體力也會隨之下降。

Q



劉禪

想與旗下的武將談話

阿斗……啊……不是，我是劉禪，當上蜀國之主也有兩年的時間了，但事事還是感到困難重重，其實根源就在旗下的武將們不能將朕當作朋友看待，像隔壁的曹叡君與孫權伯伯就經常問候旗下軍師及武將的生活起居，每天總是在快樂地交談中渡日……。

還記得黃皓曾經說過「像這些沒用的傢伙，就請將他們一個個都斬首了吧」，只是如果朕身邊什麼人都沒有的話，只怕朕的心中越發不安，要怎樣做才能營造出讓我和屬下們交談的機會呢？拜託！

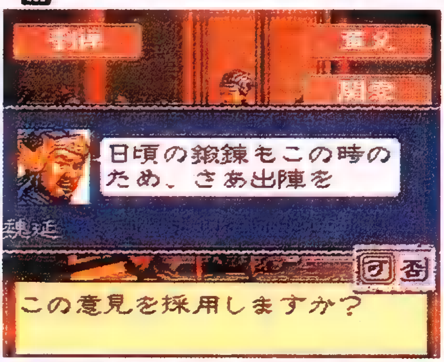
A



王平

有發生評定的機率

……這個嘛……您所說「快樂地交談」這件事，所指的大概就是「評定」吧！評定是在每年一月約有30%的機率會發生的一件事，陛下如果那麼渴望做這件事，那就請您在一月時耐心等待吧！



進行評定的蜀國皇帝劉禪與群臣們，在採用了意見之後，可下指令加以實行。

A



姜維

首先不要預設目標……

……我再追加補充一些，評定說起來可算是一種偶發性的事件，同時它未必能讓你從屬下那邊聽到一些有用的消息，對身為一名進言者而言，以我自己的戰略觀點來看，我就已經有信心可以掌握我們國家各周邊都市的狀況，和控制與其他君主之間的平衡了。什麼？有困難？是誰在那邊鬧場啊！你是存心與我過不去是不是（被惹火了）。

再下來就是評定會發生的時機大都是在現狀非常安定的情況下，也就是說戰爭與外交具無的狀態，像這些才是身為君主所應當關心的，陛下？……唔，睡著了。

Q 想知道各季節所發生的事件



張松

成都的張松永年拜見，在「三國演義」中，一直是把我描述成一個十分拙笨的男子，其實就算眞的是這樣，在素有名君之稱的劉備軍中，要維持一個良好的政治力還是得靠有能力的侍中日以繼夜不斷精進政務才能獲致成果。而我就是侍中，且兼任隔壁江州及梓潼的太守，因爲我的同僚雷銅及吳蘭兩人都是豬腦袋，因此在成都的內政關係一定都是靠我一人打理。

而事實上在我心中一直爲一些事情煩惱，那就是在我準備興建田舍、大力整頓經濟之前，對一些多餘的麻煩希望能盡可能地避免，爲此我一直積極在尋找，這些種種在季節中發生的天災事件究竟是怎樣的一個東西呢？

A 影響收支的事件



荀彧

在豐收的季節可以得到平常的一點五倍增收，而在歉收的時候，整個收入就會減半，因爲徵收（收入）與支給（支出）是在1月及7月分別以黃金、米糧來進行，所以在物資輸送時也要特別注意。

A 夏天是事件集中發生的季節



周瑜

只有在夏天這個季節限定會有洪水及颱風這兩個事件發生，它們會讓開發、治水、技術、商業、兵士數、人口低下，而在春天到秋天這一段期間則普遍會發生讓開發、民忠、兵糧下降的事件。

A 人心反亂時也會造成相同影響



諸葛亮

住民發生反亂時，會使得都市數據中的兵士數、人口、開發、民忠低下，當武將率領軍隊反叛太守時，都市中的這些東西也會失去。



蝗蟲大軍佔據了整個畫面，面對季節事件的發生，即使是再強力的君主也有力不從心之感。

Q



呂布

旗下突然就獨立及放浪

在這邊的就是將主君董卓斬殺後，自立爲王的新進君主呂布奉先，……什麼？說我是背叛者？那個胖子如果還活著，這世上早就被他給毀了，你們應該萬分感謝我才對。

話又說回來，談到背叛者我倒有些問題請教，在我治理濮陽的一年期間，領地及屬下都有增加，這完全是我那天下無雙的武力所展現的魅力之功，但是不知怎地，凡是被我任命爲太守的屬下，都會急急地想獨立，派去進行「諜報」工作的人也都一去不回，這到底是怎麼一回事，即使用我清晰的頭腦去想，也沒有一點答案，麻煩你們幫我解答吧！

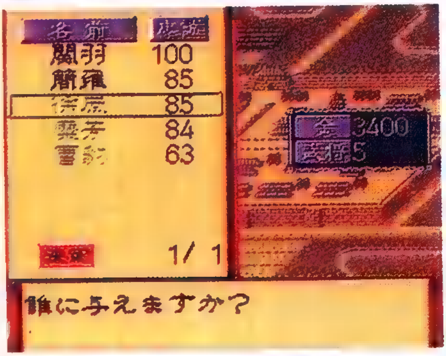
A



劉備

除了忠誠度外，沒有其他原因

當忠誠度過低的時候，當太守的就會想獨立，去做「諜報」工作的就不會再回來。還有就連到他國進行人才「搜索」的人，也有可能一去不回，這一點請多留心。



比起沒流浪過的武將，經過流浪再重新加入旗下的武將，在忠誠度上比較快速攀升。

A



曹操

這類的武將都會放浪

呼！在什麼戰略也沒有的戰爭中，日子一天一天過去，領土不斷地增加可以說是我最大的樂趣，在閣下的情況裡，你是否有想過自己在魅力與人性的問題上和屬下相較的結果呢？因此在一開始我就敢斷言你沒有作爲一名君主的器量，事實上在這種情況下，就算是忠誠度高的武將也都會離你而去，奪取都市的時候，原來在該都市從事長期人事指令「搜索」的武將，便會直接留在當地成爲在野武將，另外被該都市幽禁的捕擄武將也將恢復自由之身，變爲在野武將，而不再回到原來君主身邊。

Q 李嚴



一夜之間會出現的特殊能力！

梓潼的李嚴正方有話要說，自從揚旗以來經過三十餘年，爲了能讓蜀漢日益壯大，我在每天都有成長的劉備軍中，與吳懿、鄧芝、馬良等諸位先生日夜不停努力奮鬥，這一切只爲報答劉備閣下對我們的器重。在陛下過世以後，幸虧還有諸葛亮先生繼續維持蜀國的存在及繁榮……。

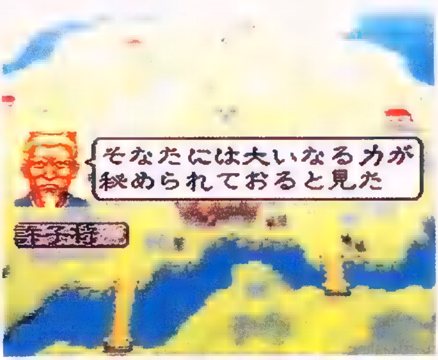
對在基本能力上也算是相當高的我來說，常常因爲自己持有的特殊能力只有五個而暗暗著惱不已，誰知道在前幾天的早上，突然有一種和平常不一樣的不可思議的感覺，結果一經調查……什麼？在我身上竟又多了一項特殊能力！我盼望已久的願望竟然達成了，在神意難測的情形下，連我自己都覺得有些可怕，這到底是什麼樣的情況呢？

A 司馬徽



以經驗培養能力所致

呵呵呵……，這個就是特殊能力的成長嘛！不管怎麼說，這都算是一件好事，是一件好事。除了這樣，如果能找到在大陸中旅行的我及許子將時，也能得到特殊能力的傳授，全國的武將應該奮起，努力地來尋找我們了，不過就算你們運氣好找到我們，也不會那麼簡單地讓你們得到特殊能力，它的機率大約在10%左右。因爲武將的能力值是生下來便註定好的，即使是像我們這樣的人，也沒辦法更改它。但是特殊能力會在任官過程中逐漸成長的事卻是千眞萬確的，掌握它的鎖鑰就是眼睛沒辦法看到數值的「經驗值」，所有的武將在從君主那裡接受各種命令去實行時，即使是本人也無法察覺在過程中「經驗值」上升了，當它增加到某一程度時，便自然而然地學會某項特殊能力了，嗯！你是問我是不是到什麼地方做什麼事都可以得到經驗值嗎？呵呵呵！是的，沒錯！沒錯！



特殊能力在〔訪問〕司馬徽及許子將的時候，有可能會增加。



趙雲

重要的家寶竟然是膺品？

拜託……！這次是劉備軍中新加入五虎將一員的趙雲子龍，因為在長阪坡之役中，我救了主君之子阿斗閣下的性命，這功績被認可才得以晉升為五虎將。而在當時我懷中那張臉，現在就即將成為我的主君了。

但是讓我覺得更光榮的是我的主君為了褒獎我，特別賜下曹操刺殺董卓時所使用的「七星劍」給我，可是沒想到前些日子我去拜訪的旅人竟然跟我說「七星之劍恐怕是膺品」的話！這使我突然懷疑我的主君是不是在跟我開玩笑？拜託你們告訴我這到底是怎麼回事！



左慈

這位將軍您真是個睜眼瞎子

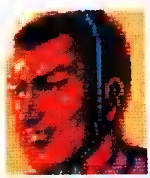
如果是能夠使能力值上升這一類的寶物，只要看情報畫面中的「寶物」欄就可以了，如果是眞品的話，就必然會使能力值上升，偽造的便只有在畫面上顯示而已，別忘了越靠近燈臺的地方是越暗的哦。



馬良

膺品一樣能發揮部份功效

偽造的寶物仍然是寶物，當你把他給予你的手下時，其忠誠度會與收到眞品一樣相同地上升。相反的，如果你沒收它的話，也同樣會有忠誠度下降的危險。



呂布

教你究極的判別法吧！

膺品的辨別方法？如果是武器的話那就簡單了，帶著它上戰場，並向敵人的武將叫陣單挑，如果是膺品的話，因為武力仍然維持原來的樣子，所以後果便是失敗，怎樣？我就是靠這個方法辨別的！



在外交交涉中，致贈膺品寶物的效果是與眞品一樣，能夠讓自己和敵人的友好度上升。

Q 在異民族對策上感覺十分辛苦



賈詡

長安的賈詡文和拜見，對在這個世上已經連續換了董卓、李傕、張繡、曹操等主君的我來說，已經讓許多人在暗地裏中傷我是「牆頭草」，其實管他是誰做君主呢，以我的才華將這個亂世統一，這才是我一心要做的工作，那些人也只不過是一些眼光短小的傢伙罷了！

這一次我想要拜託各位的是，聽說最近在大陸各地有異民族出沒的傳聞，他們並不會佔領都市，但卻把該處的兵士減少了，即使是在我所住的長安，也被一名自稱為迷當大王的男子，率領異民族部隊襲擊，能不能請你告訴我，他們的目標究竟在哪裡呢？

A 共有以下四個異民族登場



陸遜

根據我長年調查的結果，羌、山越、南蠻、烏丸這四個異民族會分別在下面的都市出現，另外在（）內的是表示他們活動的期間。

①烏丸族：襄平、北平、代縣、晉陽、南皮、平原（一八九至二〇七年）

②羌族：長安、安定、天水、西涼、下弁、漢中、弘農（一八九年以後）

③山越族：桂陽、吳、會稽、廬江、柴桑、建業、長沙、壽春、江夏（一八九年以後）

④南蠻族：武陵、零陵、成都、永安、江州、梓潼、江陵（二〇八年以後）

A 異民族的蠻行通常就代表著戰爭



諸葛亮

他們這些人通常會毫無聲息地隱藏在都市中，然後再發動攻擊，異民族的戰力是絕不容輕侮的，率領他們的武將大多是非常武勇的強者，但同時也都是有勇無謀……。



遭受異民族攻擊時必須迎擊，如果運氣好的話，將可以虜獲到異民族的武將。

第五章 武將介紹



親賢貴士，納奇錄異。

——親近有賢能的人並尊重他，而對有奇異能力的人也要多多加以召集。（「吳書」魯肅傳）

在《三國志IV》中有非常多充滿魅力的武將登場，而在這裡我們將依序介紹這些各具強烈個性的武將。

魏 武將介紹

這裡收集的是三國時代中擁有最優秀人才的魏國武將，就其統率力、武力、知力、政治力、魅力的總和順序，介紹排名在上位20名内的武將，還有內政值是知力＋政治力，軍事值是統率力＋武力。



總合順位		
1	曹操	474
2	司馬懿	430
3	鄧艾	427
4	徐庶	422
5	郝昭	418
6	鍾會	417
6	張遼	417
8	羊祜	406
9	王濬	402
9	杜預	402
11	司馬師	394
12	司馬昭	388
13	夏侯惇	386
14	夏侯霸	385
15	夏侯和	383
16	夏侯惠	382
17	司馬炎	378
18	陳群	374
19	夏侯淵	373
20	曹丕	372

軍事值		
1	夏侯惇	190
2	曹操	187
3	夏侯淵	182
4	張郃	181
4	張遼	181
6	許褚	180
7	鄧艾	178
7	龐德	178
9	司馬炎	177
10	徐晃	175
10	曹彰	175

內政值		
1	郭嘉	191
2	司馬懿	190
3	賈詡	189
3	曹操	189
5	荀彧	187
6	荀攸	185
7	徐庶	184
8	鍾會	182
9	陳群	181
10	楊修	176

1位 曹操



能力	數值
統率力	99
武力	88
知力	92
政治力	97
魅力	98

字孟德。治世之能臣、亂世之奸雄。爲結成反董卓聯合軍的功勞者，董卓死後挾持獻帝至許都做傀儡，掌握朝廷的實權。之後平定華北，奠定建立魏國的基礎。在遊戲中曹操是全武將中擁有最高能力者，如果是其他君主的玩家一定會很想將他納入自己的麾下。

2位 司馬懿



能力	數值
統率力	98
武力	61
知力	99
政治力	91
魅力	81

字仲達。是諸葛亮的好敵手。也是以持久戰方式阻止諸葛亮北伐，並鎮壓遼東公孫淵反亂的軍事天才。明帝曹叡駕崩之後，以政變扳倒政敵曹爽，實際地掌握魏國的實權。遊戲中是以軍師兼總大將的身分活躍著。

3位 鄧艾



項目	數值
統率力	93
武力	85
知力	93
政治力	81
魅力	75

字士載。精通地理的魏國名將。在平定蜀國之戰中，選擇從間道這個地勢崎嶇的地方越山進軍，因而比同僚鍾會早一步進入成都。鍾會因此懷恨在心，遂以謀叛之罪將他逮捕，後爲田續所殺。此人統率力高，在遊戲後半，可擔任重要之總大將候補。

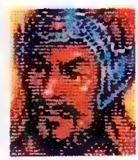
4位 徐庶



項目	數值
統率力	87
武力	67
知力	96
政治力	88
魅力	84

字元直。劉備初期的軍師。曾以計略破曹仁之魏軍，曹操遂幽禁其老母，使其離開劉備。徐庶離開劉備之時，向劉備推薦諸葛亮爲其後任者。遊戲中在諸葛亮及龐統還未登場的初期便已登場，而且相當長命，可以期待他有一番作爲。

5位 郝昭



項目	數值
統率力	87
武力	84
知力	83
政治力	80
魅力	84

字伯道。因得司馬懿之提拔，晉升爲鎮西將軍擔任戌守要衝陳倉之守將。諸葛亮在以雲梯及衝車攻城時，均被其以火矢及落石擊退。是一位在諸葛亮的猛攻之下，仍然能堅守陳倉之人。在遊戲中智勇兼備，義理及魅力均高，適合擔任最前線的太守。

6位 鍾會



項目	數值
統率力	84
武力	73
知力	95
政治力	87
魅力	78

字士季。鍾繇之子。是一位身具豪膽的謀略家。在平定蜀國之戰中，率領十餘萬大軍在劍閣與姜維對峙。蜀滅後，與姜維結義圖謀自立，其後遂爲部下的將兵所殺。在遊戲中是一位能力高、義理低、野心大的危險武將，做太守不行，軍師則可。

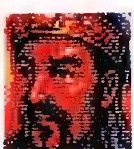
6位 張遼



項目	數值
統率力	91
武力	90
知力	82
政治力	69
魅力	85

字文遠。魏國的名將，關羽之友。北從白狼山、南至赤壁，都一直跟隨著曹操。在合肥以極少的兵力擊退孫權所率領的大軍，從此勇名遍及江南。在遊戲中因統率力及武力均高，故適合擔任部隊的大將。同時因魅力亦高的緣故，擔任太守也是不錯的選擇。

8位 羊祜



項目	數值
統率力	90
武力	73
知力	80
政治力	78
魅力	85

字叔子。晉國的名將，守備襄陽，廣施德政。在晉國對吳國發動遠征之時也正是他瀕臨病死之際，百姓遂因此建立「墮淚碑」來讚頌祭祀他。在遊戲終了時擁有統率力90、魅力85，可說是相當重要。依史實描述適合擔任最前線的太守。

9位 王濬



統率力	86
武力	83
知力	79
政治力	72
魅力	82

字士治。晉國的猛將。在平定吳國之戰中，率兵船順長江攻下，使吳國皇帝在軍門投降而平定成功。在遊戲中因他的統率力有86之高、且又相當長命，可以把他當成國家的支柱。因他持有「海戰」、「連環」等能力，故可仰賴他在海戰方面的才幹。

9位 杜預



統率力	84
武力	86
知力	82
政治力	71
魅力	79

字元凱。晉國的名將。在晉國攻吳國的遠征軍中擔任大都督的職位，並一口氣將吳國滅亡。同時因他也是一位愛好「春秋左傳」的學者而大大有名。在遊戲終了時，武力有86之優秀程度，即使在面對大部分吳國武將進行單挑時，也不致落敗。

11位 司馬師



統率力	81
武力	66
知力	90
政治力	83
魅力	74

字子元。司馬懿的長男。因廢魏帝曹芳，實行一人專權而導致毋丘儉叛亂，在叛亂鎮壓後，卻罹患眼疾，最後因眼珠爆掉而死。在遊戲後半是一位十分重要的具有軍師資格的人，因其統率力81，且持有「步兵」的能力，將可能成爲非常活躍的大將。

12位 司馬昭



統率力	79
武力	65
知力	86
政治力	87
魅力	71

字子尙。司馬師之弟。繼兄長之後掌握魏國實權。在鎮壓諸葛誕的叛亂之後，隨即殺死魏帝曹髦，並於此時派遣遠征軍平定蜀國。在遊戲中政治力相當高，同時持有「人才」、「驅虎」、「諜報」等能力，是一位適合擔任內政人員兼謀臣的有能者。

13位 夏侯惇



統率力	94
武力	96
知力	62
政治力	56
魅力	78

字元讓。與曹操同族，從曹操舉兵開始便加入曹軍。在呂布攻擊時，遭敵人之箭射中左目，拔出箭矢的時候同時拔出眼珠，而他乾脆就將眼珠吞了，充份表現出他的豪膽。在遊戲中以高的統率力及武力著稱，最適合擔任步兵、騎兵部隊的大將。

14位 夏侯霸



統率力	83
武力	89
知力	68
政治力	72
魅力	73

字仲權。夏侯淵的長男。最初是魏國的武將。因司馬懿發動政變將親戚曹爽處刑，爲恐遭池魚之殃，遂逃亡至蜀國，以後便成爲姜維的參謀，並在北伐行動中活躍著。在遊戲中應該是以魏將的身分登場，適合擔任「弓兵」、「騎兵」部隊的大將。

15位 夏侯和



字義權。夏侯淵之四男。在諸葛亮最後的北伐之際，受到司馬懿的推舉擔任魏軍的參謀，並與兄長夏侯惠一起攻破蜀軍。在遊戲後半以作為統率弓兵部隊的優秀大將活躍著，因其知力也不弱，故在施行「同討」、「混亂」等計略時，應該會獲得成功。

統率力	84
武力	67
知力	85
政治力	74
魅力	73

16位 夏侯惠



字稚權。夏侯淵三男。在諸葛亮最後的北伐之際，受到司馬懿的推舉與弟夏侯和一起成為魏軍的參謀。在遊戲中適任弓兵部隊的大將，政治力比弟弟高，也擁有「情報」、「人才」等能力，即使作為內政負責人來用也不錯，只可惜英年早逝。

統率力	80
武力	71
知力	80
政治力	78
魅力	73

17位 司馬炎



字安世。司馬昭之長男。亦是晉武帝。是一位武勇兼具的人物，因接受了魏帝曹奐的禪讓而建立晉朝，後終於統一中國全土。此人在遊戲末期登場，統率力及武力均高，同時也持有「騎兵」與「海戰」等能力，不過因為野心太大，並不適合擔任太守。

統率力	92
武力	85
知力	74
政治力	55
魅力	72

18位 陳群



字長文。連續受到曹操及曹丕兩代君主委託後事的魏國重臣。也是逼迫獻帝禪讓帝位的諸臣之一。在遊戲中政治力高，是持有「情報」、「人才」、「製造」等能力之優秀內政人員，因亦具有「落石」、「混亂」等能力，也可讓他擔任部隊的副將。

統率力	71
武力	48
知力	91
政治力	90
魅力	74

19位 夏侯淵



字妙才。夏侯惇的族弟。在曹操進攻張魯的行動中擔任先鋒，在定軍山之役中亦與蜀軍的黃忠對過陣。在遊戲中統率力及武力均高，毫無疑問地在「步兵」、「騎兵」、「弓兵」等方面較擅長，因也有「落石」的能力，適合在戰場上發揮。

統率力	90
武力	92
知力	57
政治力	56
魅力	78

20位 曹丕

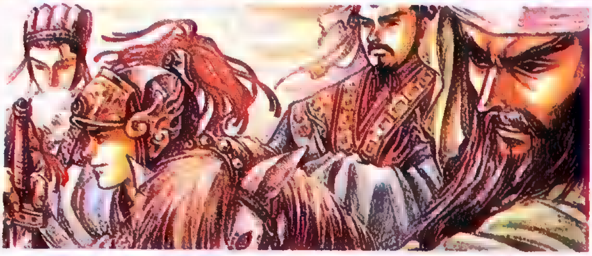


字子桓。曹操次男。魏文帝。即位後，從五個方向進攻蜀國失敗，御駕親征吳國時，卻因徐盛的計略而敗退。在遊戲中是一位政治力80，且擁有「情報」、「人才」、「製造」等能力之優秀文官，以曹操作為君主的玩家，務必以此人為後繼者。

統率力	76
武力	75
知力	64
政治力	80
魅力	77

蜀 武將介紹 蜀

不用說也知道，「三國演義」的主角就是蜀軍，他們這些人之中甚至在死後被後人當成神一樣膜拜，一直到今天都還受到中國人的尊崇。超越時空來到現代的我們，也深深為他們的魅力所著迷，究竟這些人是怎樣的武將呢？



軍	事	值
1	關羽	198
2	趙雲	194
3	黃忠	190
4	馬超	185
5	姜維	180
6	張飛	178
7	魏延	174
8	關興	171
9	張苞	170
10	關索	163

內	政	值
1	諸葛亮	196
2	龐統	184
3	姜維	181
4	馬良	179
5	蔣琬	178
6	董允	172
7	伊籍	167
8	趙雲	165
9	費禕	163
9	李恢	163

總	合	順位
1	趙雲	454
2	姜維	446
3	諸葛亮	444
4	關羽	441
5	龐統	417
6	黃忠	410
7	蔣琬	396
8	劉備	392
8	嚴顏	392
10	吳懿	383
11	馬良	379
12	鄧芝	375
12	李恢	375
14	關興	363
14	馬謖	363
16	關平	361
17	向寵	360
18	關索	358
18	李嚴	358
20	王平	355

1位 趙雲



字子龍。蜀之勇將。在長阪坡抱著幼兒劉禪突破曹操軍的包圍，勇名冠絕天下。是被諸葛亮視為手足且頭腦冷靜的一個人。在遊戲中是具有「步兵」、「騎兵」、「弓兵」能力的大將，且十分適合擔任太守，計略方面也可做多種類的使用。

能力	值
統率力	96
武力	98
知力	85
政治力	80
魅力	95

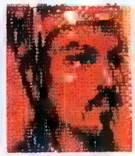
2位 姜維



字伯約。是諸葛亮在第一次北伐時所收的弟子。諸葛亮死後，成為他在軍事上的繼任者，在假意投降鍾會後，卻在意圖再起時為魏國的將兵所殺。在遊戲中適合擔任「步兵」、「騎兵」、「弓兵」之大將，同時他也是一位持有「風變」能力的軍師。

能力	值
統率力	89
武力	91
知力	95
政治力	86
魅力	85

3位 諸葛亮



統率力	97
武力	55
知力	100
政治力	96
魅力	96

字孔明。中國史上屈指可數的名軍師。爲報答劉備的三顧之禮而獻出天下三分之計，在赤壁之戰及北伐時，分別與周瑜及司馬懿比鬥智慧的計略天才。在遊戲中是擁有最多特殊能力的萬能軍師，戰場上可隨意運用「天變」、「風變」等能力。

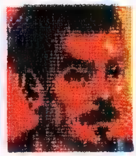
4位 關羽



統率力	100
武力	98
知力	82
政治力	65
魅力	96

字雲長。蜀之義將。在桃園結義之時成爲劉備的義弟。曾斬殺董卓軍的華雄及袁紹軍的顏良、文醜等人，可謂是武力的化身。在猛攻魏國樊城時，受到曹操的夾擊和誤中吳國呂蒙的計略而死。在遊戲中爲統率力第一位，魅力也高，最適合擔任總大將及太守。

5位 龐統



統率力	90
武力	60
知力	98
政治力	86
魅力	83

字士元。原是周瑜的參謀，在周瑜死後轉至劉備處任官，是位與諸葛亮並肩的軍師。當劉備入蜀之時便跟隨在軍中，對劉備給予決斷的直言，並擔任奪蜀的指揮工作。在遊戲中亦是第一級的軍師，一開始是以在野武將身分登場，應儘早將之發掘。

6位 黃忠



統率力	93
武力	97
知力	67
政治力	65
魅力	88

字漢升。蜀之猛將。原是韓玄的部下，是一位與關羽進行過武將單挑，最後打成平手的剛猛武者。成爲劉備屬下後，在漢中平定戰中，因斬殺魏國的夏侯淵而立了大功。在遊戲初期便可以發現，最適合擔任「弓兵」、「騎兵」的大將及太守。

7位 蔣琬



統率力	74
武力	61
知力	85
政治力	93
魅力	83

字公琰。在蜀國平定戰中，隨行爲諸葛亮的書記。雲南遠征時也跟隨在軍中。在諸葛亮的遺言中，命他爲後任的丞相。在遊戲中是一位優秀的侍中，可以期待他在外交、內政、謀略方面的活躍，因持有「步兵」的能力，所以就是要上戰場也沒問題。

8位 劉備



統率力	60
武力	72
知力	76
政治力	85
魅力	99

字玄德。可說是三國時代最大的仁君，但敵人卻稱他爲梟雄。本身具有漢朝皇族的血統，從一名傭兵隊長起家，最後則當上蜀漢的皇帝。在遊戲中魅力99，是全武將中排名第一位。但戰爭方面不太擅長，內政上便有比較可施展的空間。

8位 嚴顏



統率力	87
武力	86
知力	72
政治力	69
魅力	78

最初是劉璋麾下的巴郡太守。弓箭是他的專長。在面對張飛軍的攻擊時勇敢地抵抗，隨後被張飛生擒成爲劉備的屬下，在漢中平定戰時，與老將黃忠搭配而相當活躍。遊戲中需等到劇本4才會見他登場，在戰場上以擔任總大將的職務活躍著。

10位 吳懿



統率力	79
武力	76
知力	74
政治力	79
魅力	75

字子遠。最初在劉璋的部下對抗劉備軍。投降後因妹妹下嫁劉備而受重用，在諸葛亮北伐時跟隨在軍中，諸葛亮死後則被任命於漢中守備。在遊戲中全部能力均是7字頭，平時可做「情報」、「人才」方面的工作，作戰時可擔任「步兵」部隊的大將。

11位 馬良



統率力	72
武力	41
知力	85
政治力	94
魅力	87

字季常。馬謖之兄。是馬家五兄弟中最優秀者，因眉毛中有白毛混雜，遂有「白眉」的故事傳下。輔佐關羽守備荊州，在夷陵之戰中也隨軍作一名事務官。遊戲中是一名優秀的侍中，外交、內政、謀略均擅長，可惜的是英年早逝。

12位 鄧芝



統率力	69
武力	51
知力	84
政治力	78
魅力	93

字伯苗。蜀國著名的外交官。劉備死後，進言與吳國回復同盟而獲諸葛亮的認可，並被起用爲同盟復活的使者，最後終於說動孫權順利完成任務。在遊戲中是一位普通的外交官，內政方面也很擅長，最適合擔任後方的太守，而且很長命。

13位 李恢



統率力	73
武力	60
知力	86
政治力	77
魅力	79

字德昂。原是劉璋的部下，因肯定劉備必破劉璋而投效劉備，其人能言善道，曾說動馬超歸順劉備。雖然在遊戲中有高智力，可惜的是計略的特殊能力太少，但在戰場上至少還會「虛報」這個計略，適合擔任太守。

14位 關興



統率力	85
武力	86
知力	70
政治力	50
魅力	72

字安國。關羽之次男，與張飛之子張苞是結義兄弟。在夷陵的前哨戰中，斬殺吳將李異，並生擒譚雄，另外爲報父仇，而向潘璋討取青龍偃月刀。在遊戲中是關羽的三個孩子中統率力及武力最高者，適合擔任「騎兵」、「弓兵」部隊的大將。

15位　馬謖



字幼常。馬良之弟。在街亭之戰中，因違背諸葛亮指示而為魏將張郃所敗，導致此次北伐行動完全失敗，諸葛亮遂將其處死。在遊戲中有相當多內政、謀略的能力，可說是相當便利的一位武將，此外因他的智力特高，在戰場上應讓他多使用火計。

統率力	72
武力	69
知力	85
政治力	68
魅力	69

16位　關平



關羽的養子。原跟隨在劉備平蜀之戰的軍隊中，在龐統死後便擔任使者回荊州招回諸葛亮，而後則與其父關羽同守荊州，吳國攻破荊州之時，與父親一同遭孫權處死。在遊戲中是三兄弟裡魅力最高者，戰爭時務必讓他作為弓兵部隊的副將。

統率力	79
武力	81
知力	72
政治力	55
魅力	74

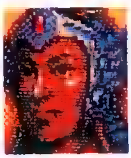
17位　向寵



在諸葛亮的「出師表」中，得到「通曉軍事」評語的武將，並由諸葛亮任命為近衛軍指揮官來守護成都。在遊戲中因他統率力、智力、魅力均高，應該讓他擔任最前線的太守，同時他亦持有「連環」的能力，在遭逢海戰時，務必要攜他同行。

統率力	82
武力	40
知力	84
政治力	75
魅力	79

18位　關索



關羽三男。在荊州失陷後，處於靜養等候傷勢痊合的狀態。在回復後則加入諸葛亮的雲南遠征軍中，並擔任先鋒的任務，在捕捉孟獲及諸部族族長時貢獻良多。遊戲中因持有「步兵」、「騎兵」、「海戰」等能力，故適合擔任個別兵種之副將。

統率力	78
武力	85
知力	68
政治力	57
魅力	70

18位　李嚴



字正方。最早是劉璋的屬下，在與黃忠進行武將單挑之時歸順劉備。雖然他得到劉備的重用，但卻在北伐行動中，因怠慢兵糧輸送的而被判罪。如果玩者是以劉璋來進行遊戲時，可任命他為步兵部隊的大將，同時在武將單挑時，也是十分適任的人選。

統率力	76
武力	86
知力	80
政治力	44
魅力	72

20位　王平



字子均。原是曹操麾下武將。原是支援徐晃之援軍，但因與徐晃有仇而背叛歸蜀。後遭魏之大將夏侯楙所生擒。遊戲中是個不錯的將軍人選，可施展「火計」、「混亂」、「落石」等特殊能力，是個會活躍於戰場上的人物。

統率力	80
武力	75
知力	67
政治力	55
魅力	78

吳

武將介紹

吳

在魏蜀吳縱貫全場的「三國」歷史中，知名度最差的就是吳國，但是這並不代表他們武將的[illegible]一分[illegible]方，在絢爛豪華的外表層層裝飾下的軍團中，還是有讓玩者睜大眼睛注意的地方，如果能充份了解他們的話，在玩《三國志IV》時就更有趣了！



總	合	順位
1	周瑜	459
2	陸遜	454
3	孫策	434
4	孫堅	429
5	孫權	428
6	呂蒙	416
7	魯肅	414
8	陸抗	403
9	徐盛	394
10	程普	393
11	朱桓	389
12	諸葛瑾	376
13	諸葛恪	368
14	黃蓋	365
15	太史慈	361
16	丁奉	355
17	甘寧	347
18	張悌	345
19	周泰	343
20	闞澤	342

軍	事	值
1	孫策	188
2	孫堅	187
3	甘寧	178
4	太史慈	177
4	呂蒙	177
6	周瑜	175
6	陸遜	175
8	孫權	171
9	黃蓋	168
10	陸抗	166

內	政	值
1	周瑜	187
2	魯肅	187
3	張昭	186
4	陸遜	184
5	張紘	183
6	諸葛瑾	179
7	諸葛恪	174
8	闞澤	161
9	孫權	160
10	虞翻	158

1位 周瑜



統率力	97
武力	78
知力	98
政治力	89
魅力	97

字公瑾。吳國的名軍師。是與孫策有親友關係的結義兄弟，在參加孫策的江南平定戰時，遵其遺言擔任輔佐孫權在外交面上的工作，曾在赤壁之戰前後與諸葛亮比拼智慧而出名。而在遊戲中也是一位超級軍師，內政、外交、戰爭方面都能應付自如。

2位 陸遜



統率力	96
武力	79
知力	97
政治力	87
魅力	95

字伯言。孫策的女婿，亦是吳國的智將。曾傳授呂蒙討伐關羽的計略，在夷陵之戰中亦使劉備敗走，雖是無名的書生但卻是計略的天才，鎮守荊州期間，擊退無數次魏國的大軍。在遊戲後半已是吳國的支柱，本身持有「諜報」、「弓兵」等能力。

3位 孫策



能力	數值
統率力	95
武力	93
知力	85
政治力	69
魅力	92

字伯符。孫堅長男。曾在短期間內平定江南。在與袁紹結盟後，隨即計畫夾擊曹操，但卻不幸遭暗殺身亡。遊戲中統率力及武力均高，而且又持有「步兵」、「弓兵」、「海戰」諸能力，委任部隊給他是萬無一失。

4位 孫堅



能力	數值
統率力	95
武力	92
知力	83
政治力	68
魅力	91

字文台。年少時便以擊退海賊的武名著稱於世。參加反董卓聯合軍時奮戰不懈，雖在洛陽得到玉璽，但卻誤中劉表軍中蒯良的計策而在襄陽戰死。在遊戲中統率力及武力均高，適合擔任總大將的職務，但太過短命是他的缺點，所幸後繼有人。

5位 孫權



能力	數值
統率力	89
武力	82
知力	87
政治力	73
魅力	97

字仲謀。孫堅次男，也是吳國大帝。繼孫策之後統治江東，在報父親孫堅之仇的討伐黃祖行動中，及赤壁之戰、關羽征討戰、夷陵之戰均獲得勝利，即位皇帝後建立吳國，使三國鼎立的局勢終於形成。在遊戲中擁有高魅力，最適合擔任君主及太守。

6位 呂蒙



能力	數值
統率力	92
武力	85
知力	90
政治力	62
魅力	87

字子明。吳國的名將。在孫權進攻黃祖時擔任先鋒的任務，而後又晉升爲指揮官繼續作戰，於關羽病中趁其疏忽取下荊州，但最後亦被關羽的亡靈[illegible]擾而送命。在遊戲中統率力及智力均高，適合擔任總大將，同時因魅力亦高的緣故，當太守也不錯。

7位 魯肅



能力	數值
統率力	80
武力	57
知力	92
政治力	95
魅力	90

字子敬。吳國的名參謀。周瑜的親友。曾規勸孫權對曹操開戰，而成爲周瑜的參謀。在赤壁之戰中，被翻弄於周瑜與諸葛亮的鬥智之間，周瑜死後接任他的位置，統率吳國的軍隊。在遊戲中是一位政治力、魅力均高的軍師，外交、內政方面也都能應付自如。

8位 陸抗



能力	數值
統率力	94
武力	72
知力	80
政治力	72
魅力	85

字幼節。陸遜之子。在面對連續滅魏、蜀兩國的晉國時，一心一意爲吳國防衛荊州，但因與晉國羊祜的友情，遭吳帝孫權懷疑通敵而剝奪其兵權。在遊戲終盤以令人驚異的統率力稱誇，最適合擔任總大將，也可讓他做內政、外交方面的工作。

9位 徐盛



統率力	83
武力	80
知力	83
政治力	70
魅力	78

字文嚮。吳國智將。活躍在赤壁及夷陵之戰中，曹丕進攻之時，在長江之上製作偽裝的城壁，並以蘆葦紮成人形兵士，使魏軍混亂而將之擊退。在遊戲中持有相當均衡的能力值，做總大將、太守都很適合，計略的能力也很多。

10位 程普



統率力	85
武力	68
知力	82
政治力	72
魅力	86

字德謀。是接連在孫堅、孫策、孫權三代中任官最元老級的武將。在回歸江東之後勸孫堅即位為帝，在赤壁之戰中亦以副都督的身分活躍著。遊戲中統率力及魅力均高，適合擔任最前線的太守，因為相當長命，故能表現的機會也多。

11位 朱桓



統率力	81
武力	83
知力	77
政治力	67
魅力	81

字休穆。吳國的勇將。在魏國曹仁大軍進攻之際，將所守備的濡須城變成空城，引得敵軍疏忽，進而斬曹仁軍先鋒常雕於馬下，並擊退曹仁軍。在遊戲中因魅力頗高，故適任太守之職，同時也有活用「作敵」、「驅虎」的能力。

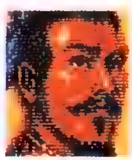
12位 諸葛瑾



統率力	56
武力	47
知力	89
政治力	90
魅力	94

字子瑜。諸葛亮之兄。曾多次入蜀擔任外交使者，雖失敗多次，不過依舊受到孫權的信任，雖被張昭誹謗入蜀之後必反叛，孫權仍相信他一定會回來。在遊戲中因政治力及魅力均高，故在「人才」上可發揮威力，另外在「外交」上也可以委任他。

13位 諸葛恪



統率力	68
武力	50
知力	91
政治力	83
魅力	76

字元遜。諸葛瑾的長男，諸葛亮的外甥。是一位頗富聰明機智的才子。陸遜死後掌握吳國政治的實權，而逐漸顯露出他專權的本性。在遊戲後半的吳國中，他是一位具有相當重要之軍師資格的人，與他父親相同，是優秀的外交官及謀臣。

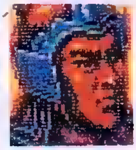
14位 黃蓋



統率力	83
武力	85
知力	68
政治力	47
魅力	82

字公覆。是效忠孫氏三代的忠義武將。在赤壁之戰中曾向周瑜建議火攻，而且以苦肉計成功欺騙曹操，導致赤壁之戰勝利最有功的人。在遊戲中統率力、武力、魅力均高，適合擔任大將及太守，因持有頗高的「人才」能力，在遊戲是個重要的人物。

15位 太史慈



統率力	82
武力	95
知力	65
政治力	49
魅力	70

字子義。原爲劉繇的部下。在與孫策進行武將單挑時，雙方的武勇打成平手，之後便投降孫策。雖然曾在赤壁之戰中相當活躍，但卻在合肥之戰時誤中張遼之計，全身中箭而亡。遊戲中武力95，在武將單挑上相當勝任，統率力也高，具有成爲將軍的資格。

16位 丁奉



統率力	68
武力	80
知力	64
政治力	72
魅力	71

字承淵。吳國猛將。在周瑜、呂蒙、陸遜等人的指揮下轉戰各地。在吳國末期時是相當重要的一位人物，曾受吳帝孫休所託，誅殺了權臣孫綝。在遊戲中因擁有武力80及統率力68的條件，故適合擔任副將，同時也是一位單挑的能手，而且相當長命。

17位 甘寧



統率力	86
武力	92
知力	60
政治力	44
魅力	65

字興霸。水賊出身的猛將。原是劉表的屬下，因受到黃祖的冷落而歸服孫權。在濡須口之戰中，率領僅一百名的騎兵夜襲曹操的大本營，而使得曹操膽顫心驚。在遊戲中統率力及武力均高，當然在「海戰」上相當活躍，武將單挑方面也是一名好手。

18位 張悌



統率力	77
武力	47
知力	71
政治力	76
魅力	74

字巨先。吳國最後的丞相。於迎擊晉國征吳大軍之時拒絕投降的勸告，並在說出「吳之將亡，無一人死於國難，不亦辱乎？」之語後單騎奮戰，最後戰死。此人於遊戲終盤登場，除武力外，其他各項能力均超過70，特別在內政面上支撐著吳國。

19位 周泰



統率力	78
武力	84
知力	60
政治力	54
魅力	67

字幼平。在江南平定戰中從山賊手中救出孫權，也因此全身負傷達12處，幸得華佗的治療而康復。在濡須口之戰時亦從敵人包圍中救出孫權，而受到孫權的激賞。遊戲中因武力不錯，統率力又有78，適合擔任副將之職，在戰場上表現的機會相當多。

20位 闞澤



統率力	65
武力	44
知力	78
政治力	83
魅力	72

字德潤。與黃蓋是好友。在赤壁之戰時，亦幫助黃蓋成功施展「苦肉計」，讓曹操接受這個假投降，在夷陵之戰時曾推舉無名的陸遜擔任總大將。遊戲中除了有擔任侍中所需的政治力外，亦持有「外交」、「情報」、「人才」、「製造」等諸項能力。

武將介紹

在「三國志」中，魏蜀吳之外的其他勢力也擁有相當多的武將，我們僅在其中挑選出特別優秀的武將，扣除異民族後，介紹其總和順位排名前 20 名，真想快點了解這些看似不顯眼，實則相當活躍的一羣人。

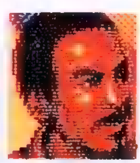


軍	事	值
1	馬騰	181
1	文醜	181
3	顏良	179
4	呂布	178
5	華雄	175
5	張任	175
7	吳蘭	170
8	董卓	167
9	雷銅	164
10	蔡瑁	157

內	政	值
1	張松	177
2	沮授	175
3	田豐	174
3	李儒	174
5	王累	173
6	法正	171
7	陳宮	169
8	蒯良	167
9	蒯越	164
10	孔融	158

總	合	順位
1	盧植	387
2	沮授	386
3	張魯	385
4	陳宮	378
5	田豐	376
6	審配	373
6	張任	373
8	朱儁	372
9	法正	370
10	馬騰	368
11	袁紹	359
12	蔡瑁	354
13	皇甫嵩	353
14	劉表	346
15	韓遂	344
16	孔融	342
17	張濟	341
18	公孫瓚	340
19	董承	331
20	鄧賢	330

1位 盧植



項目	數值
統率力	86
武力	66
知力	82
政治力	70
魅力	83

字子幹。劉備的啓蒙老師。曾經擔任黃巾賊鎮壓司令官而活躍著，後來因沒有致贈賄賂給宦官而被解任，其時適逢董卓欲廢少帝改立獻帝，進而毅然反對。在遊戲中與董卓的相性相差甚遠，因統率力相當高的緣故，可將騎兵部隊委任給他。

2位 沮授



項目	數值
統率力	78
武力	53
知力	87
政治力	88
魅力	80

袁紹麾下的謀將。曾經多次向袁紹提出優秀的計略，可惜皆未被採用。在官渡之戰後被曹操俘虜，但卻拒絕投降，就在意圖逃返袁紹陣營時爲曹操所殺。遊戲中是位優秀的侍中，在外交及內政方面均相當活躍，作爲太守也很適合。

3位 張魯



項目	數值
統率力	77
武力	69
知力	81
政治力	67
魅力	91

字公祺。是五斗米教教主。割據漢中達三十年以上，長期以宗教方式經營，但最後仍在曹操的攻擊下投降，曹操任命他為鎮南將軍。在遊戲中魅力頗高，是在劇本2到劇本4之間登場的君主，因持有「天變」的能力，故可以期待他在戰場上的活躍。

4位 陳宮



項目	數值
統率力	83
武力	59
知力	84
政治力	85
魅力	67

字公台。曾幫助暗殺董卓失敗而逃走的曹操，但在得知他殘虐的本性後便棄他而去，成為呂布的謀臣，並以反曹操為作戰目的，但呂布卻絲毫沒有採用他的計略。在遊戲中勉強具有擔任侍中的資格，也可讓他做內政、謀略方面的工作。

5位 田豐



項目	數值
統率力	84
武力	44
知力	92
政治力	82
魅力	74

字元皓。是袁紹屬下一位悲劇性的謀臣。由於在出兵攻打曹操的時機上與袁紹意見相左而遭下獄，官渡之戰後又因逢紀的讒言，被憤怒的袁紹處以極刑。在遊戲中是一位優秀的軍師，可以期待他在計略面上的活躍，戰爭時務必要讓他參加。

6位 審配



項目	數值
統率力	74
武力	70
知力	69
政治力	84
魅力	76

字正南。袁紹麾下的謀士，是在攻打曹操時擔任總指揮官之一。在袁紹死後，極力擁護三男袁尚為繼承者，也是在後來被曹操所敗，猶言「誓為袁氏鬼」的忠臣。在遊戲中可擔任侍中，發揮他在「情報」、「人才」方面的力量，亦可讓他從事內政。

6位 張任



項目	數值
統率力	88
武力	87
知力	70
政治力	52
魅力	76

劉璋軍勇將。守衛蜀國的要衝雒城，與劉備軍對抗。曾在落鳳坡誤認騎白馬的龐統為劉備而將他射殺，後來雖在諸葛亮的計略下被俘虜，但仍然堅守對劉璋的忠義。在遊戲中是劉璋部隊裡面擁有最高統率力的人，可帶領「騎兵」、「弓兵」部隊。

8位 朱儁



項目	數值
統率力	79
武力	76
知力	60
政治力	74
魅力	83

字公偉。是討伐黃巾賊時相當活躍的後漢末名將。劉備曾為其先鋒擊破張寶軍，之後被李傕召回參予朝政，後又對李傕、郭汜兩人的內戰不休，深感無力而病死。在遊戲中適合擔任太守，可惜的是太短命，因為魅力頗高，可以在「人才」方面活用。

9位 法正



統率力	74
武力	45
知力	84
政治力	87
魅力	80

字孝直。蜀國的名參謀。原是劉璋的屬下，曾與張松、孟達密圖獻益州給劉備。在劉備平蜀之戰中當一名參謀，漢中平定戰時授予黃忠一計，因而順利討伐下夏侯淵。在遊戲中是優秀的侍中，可期待他在外交、內政、謀略方面的活躍。

10位 馬騰



統率力	88
武力	93
知力	54
政治力	46
魅力	87

字壽成。馬超之父。東漢的忠臣。曾參加反董卓聯合軍，其後又舉兵討伐董卓死後掌握朝政的李傕、郭汜二人，由於密謀誅殺曹操，而誤中曹軍荀彧之計，被誘騙至許都後處死。在遊戲中是一流的武門派君主，故君主本身應積極地參予戰鬥。

11位 袁紹



統率力	75
武力	80
知力	72
政治力	52
魅力	80

字本初。名門之後。雖擁有衆多的優秀屬下，但總因其優柔寡斷的性格而喪失勝利的契機。在官渡之戰中敗給曹操，最後在捲土重來的夢境中病死。在遊戲中勉強合格作爲一名君主，但因自己作戰並不能發揮什麼作用，故只能依賴部下武將的能力。

12位 蔡瑁



統率力	85
武力	72
知力	68
政治力	74
魅力	55

爲劉表後妻之弟。屬反劉備派，曾多次圖謀殺害劉備失敗，劉表死後，他擁立姊姊之子劉琮，並掌握荊州的實權，後因周瑜之計，被曹操懷疑與吳國內通而被處死。在遊戲中統率力頗高，同時又持有「步兵」、「海戰」的能力，故適任大將之職。

13位 皇甫嵩



統率力	69
武力	69
知力	64
政治力	75
魅力	76

字義眞。是討伐黃巾賊時期相當活躍的東漢末名將，亦是斬殺張梁平定亂事的最大功臣。曾證明盧植無罪並令其回復官職，是一位充滿正義感的人，但是也因爲拒絕向宦官賄賂而被免官。在遊戲中並不適合戰爭，只適任內政擔當的一方太守。

14位 劉表



統率力	70
武力	65
知力	69
政治力	74
魅力	68

字景升。漢朝皇族，荊州的刺史。因曾令孫堅戰死，而與孫氏結仇，雖然有庇護過劉備，但並不積極對曹操攻擊，最後終於患病而亡。在優柔寡斷的君主當中，他與袁紹是互爭一、二的排名。他在遊戲中算是長命，唯一可取之處只有政治力而已。

15位　韓遂



字文約。馬騰的結義兄弟。當馬騰為曹操所殺之後，與馬超共起復仇之師，但卻在曹操送來一張故意於重要地方塗抹的書信給馬超之後，令馬超懷疑韓遂為內賊，不得已之下只好投靠曹操。在遊戲中魅力差強人意，可命其擔任後方的太守。

項目	數值
統率力	71
武力	69
知力	63
政治力	66
魅力	75

16位　孔融



字文舉。孔子的子孫。曾以北海太守的身分參加反董卓聯合軍，之後於曹操處任官，並進言與劉表同盟，推薦使者禰衡前往，但是曹操反以劉備的攻擊行動怒責其被他人收買，而將之處死。在遊戲中是於劇本1、2登場的君主，但非一流的人才。

項目	數值
統率力	68
武力	51
知力	82
政治力	76
魅力	65

17位　張濟



董卓四大心腹之一。張繡叔父。董卓死後，曾在李傕的指揮下積極進行奪回長安的行動，於當李傕與郭汜的內戰開始時，又加入做仲裁的工作，其妻張氏是有名的美女，在張濟死後被曹操脅迫與其共枕。遊戲中是董卓下屬裡魅力頗高的人，適合擔任太守。

項目	數值
統率力	76
武力	70
知力	58
政治力	65
魅力	72

18位　公孫瓚



字伯珪。盧植的門下，與劉備有兄弟之誼。對劉備而言是世出的恩人，他同時也是趙雲最初的主君。曾以北平太守的身分參加反董卓聯合軍，之後為了河北的霸權而與袁紹抗爭。在遊戲中是一位只有武力較高的二流君主，本身也可以進行武將單挑。

項目	數值
統率力	67
武力	81
知力	67
政治力	66
魅力	59

19位　董承



東漢的忠臣，也是國舅。曾經幫助獻帝逃離長安，而受封為車騎將軍，當從獻帝手中得取誅殺曹操的密詔之後，便四處募集同志，其後委託名醫吉平毒殺曹操，卻因功敗垂成而被曹操處死。在遊戲中適合擔任太守及統率「步兵」、「騎兵」的大將。

項目	數值
統率力	79
武力	72
知力	56
政治力	44
魅力	80

20位　鄧賢

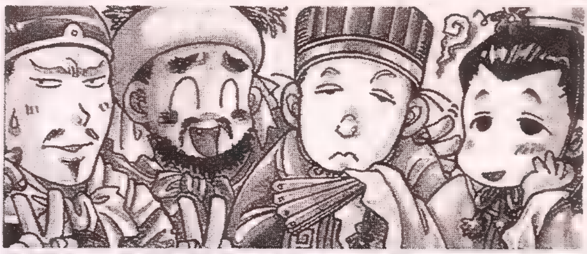


劉璋身邊的親信，對劉備入蜀之事大加反對。之後劉備攻打劉璋時，於涪城與劉備軍對峙，遭黃忠之箭射中身亡。遊戲中是各數值非常平均的一位，而且有三項特殊能力供運用。

項目	數值
統率力	64
武力	69
知力	66
政治力	70
魅力	61

武將介紹

「愚將」這個毫不留情的名詞經常在眾多讀者的口中響起，但是他們好歹也是一名武將啊！因此我們將在這裡扣除異民族武將後，在所有被讀者稱為「愚將」的人中，把最差的20人依序排名出來，同時也藉此回復其他人的名譽。



1	鐘繇	31
2	劉禪	33
3	曹植	34
3	劉繇	34
5	顧雍	38
5	陳矯	38
5	程秉	38
8	杜瓊	40
9	尹默	43
10	周譙	44

1	楊秋	29
2	曹豹	31
3	潘鳳	32
3	文醜	32
5	凌操	37
6	文聘	38
7	武安國	39
7	呂翔	39
9	梁興	40
9	樊稠	40

1	曹豹	128
2	劉繇	151
3	劉禪	156
4	蔣幹	160
5	韓玄	169
6	夏侯楙	170
7	金旋	172
8	武安國	184
9	楊秋	187
10	張邈	188
11	糜芳	191
12	黃皓	193
12	蔡中	193
14	馬邈	194
15	馬玩	197
16	岑昏	198
17	潘鳳	199
18	蔡和	203
19	雷薄	204
20	曹奐	205

1位 曹豹



統率力	17
武力	67
知力	15
政治力	16
魅力	13

原是陶謙旗下的武將，其後於劉備處任官，同時也是呂布妻子的父親。在擔任徐州守將之時，被張飛強迫灌酒不從，而被鞭笞至鞭斷，憤怒之下遂聯絡呂布趁機攻取徐州，結果被張飛所刺殺。在遊戲中可擔任物資輸送及「罵聲」的工作。

2位 劉繇



統率力	19
武力	15
知力	40
政治力	54
魅力	23

字正禮。漢朝的皇族，也是揚州刺史。曾召用同郡出身的太史慈至幕下，在遭受孫策攻擊之時，因太史慈反助敵軍而大敗，最後只能投靠劉表。在遊戲中是劇本1、2裡最低等級的君主，要出戰沒有謀略，即使是處理的內政也……。

3位 劉禪



統率力	20
武力	13
知力	17
政治力	36
魅力	70

字公嗣。幼名阿斗。以劉備長男的身分當上蜀漢二代皇帝，在位時並得諸葛亮、蔣琬、費禕等人之助，之後因信任宦官黃皓造成朝政紊亂，蜀漢滅亡後在晉朝安享晚年。在遊戲中唯一可取之處便是魅力與壽命，作爲劉備的後繼者，給人不適任的感覺。

4位 蔣幹



統率力	31
武力	22
知力	68
政治力	26
魅力	13

字子翼。周瑜年少時的學友。任官於曹操麾下，在赤壁之戰前夕，志願充當勸誘周瑜降伏的說客，在取得蔡瑁、張允兩人通敵的僞造信函後回歸本寨，令曹操無端將兩人斬首，可說是反爲周瑜所利用。在遊戲中不能發揮什麼作用。

5位 韓玄



統率力	34
武力	52
知力	34
政治力	30
魅力	19

長沙太守。性格狹隘，常因稍有疑慮便草率地殺人。屬下有黃忠、魏延等人，在關羽進攻之時，由黃忠出陣對抗，於觀戰之時便懷疑黃忠與關羽內通，而欲將黃忠處死，不料反被魏延所殺。在遊戲中同樣是一個義理低的人。

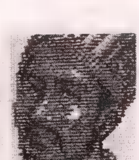
6位 夏侯楙



統率力	26
武力	47
知力	32
政治力	40
魅力	25

字子休。以夏侯惇的養子身分而成爲後繼者。雖是曹操的女婿，但卻懦弱無能且又心腸狹隘，在諸葛亮第一次北伐之際，沒有任何實戰經驗便擔任迎擊的總大將而被生擒，不得已只好逃亡至羌族。在遊戲中是唯一一位沒有任何一項特殊能力的武將。

7位 金旋



統率力	34
武力	50
知力	26
政治力	30
魅力	32

武陵太守。在遭張飛進攻之時，拒絕下屬鞏志投降的勸告，自己出陣迎敵，誰知受張飛一聲大喝便不戰而逃，最後因鞏志的背叛而被射殺。在遊戲中是只在劇本4出現的君主，能力低得令人無法信賴，若想以金旋統一全國，恐怕只是夢想而已。

8位 武安國



統率力	55
武力	69
知力	21
政治力	18
魅力	21

曾在北海太守孔融旗下參加過反董卓聯合軍，是善使大鎚的能手。在虎牢關之役中，也挑戰過有勇無謀的呂布，但卻被呂布手中的方天畫戟斬落手腕，然後沒命地逃歸本陣。在遊戲中僅於劇本1登場，大概只能將他用在兵士的訓練工作上。

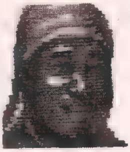
9位 楊秋



西涼太守韓遂旗下的武將。當馬超懷疑韓遂與曹操內通之時，便向韓遂進言向曹操投降，而自己則擔任前往曹營遞交降書的使者，且因爲這項功績而被曹操封爲列侯。在遊戲中一直到劇本6都有登場，首先應當讓他成爲訓練要員。

統率力	58
武力	66
知力	17
政治力	12
魅力	34

10位 張邈



字孟卓。曾以陳留太守身分參加反董卓聯合軍。當袁紹取得冀州之後，對韓馥及曹操等人燃起敵意的陳宮，以及流浪的猛將呂布便先後投入他的旗下，後來與陳宮、呂布兩人合力舉兵討伐曹操，但卻不幸失敗。在遊戲中也是一位義理頗高的人。

統率力	50
武力	58
知力	27
政治力	17
魅力	36

11位 糜芳



字子方。糜竺之弟。從徐州時代開始便跟隨在劉備的身邊，但由於受到關羽的怨責，遂於擔任南郡留守工作的時候，因仇恨引吳兵進入荊州，結果劉備將他以叛國罪名處死。遊戲中持有「騎兵」、「海戰」等能力，故將部隊託他也不必太擔心。

統率力	60
武力	66
知力	24
政治力	19
魅力	22

12位 黃皓



蜀國劉禪寵愛的宦官。由於受到劉禪的信任而掌握政治實權，他收受魏國鄧艾的賄賂後，便極盡能事中傷姜維，而使得姜維被解除軍職。蜀國的滅亡，此人可說是罪魁禍首。在遊戲中只可用他來從事內政方面的工作。

統率力	38
武力	16
知力	49
政治力	71
魅力	19

12位 蔡中



劉表手下蔡瑁的族弟。在曹操平定荊州以後便成爲曹操的手下，赤壁之戰前夕，受命到吳[illegible]埋伏，但卻爲周瑜所識破。在赤壁之戰時，當甘寧藉他之便深入魏軍本陣，再反出魏軍之時，便爲甘寧所斬。遊戲中統率力奇低，因此最好不要讓他上戰場。

統率力	30
武力	49
知力	38
政治力	41
魅力	35

14位 馬邈



蜀國末期的武將，鎮守江油城。因他武力不高，在遭逢戰事時便了無戰意，所以當魏國鄧艾兵臨城下時，便不戰而降。其後鄧艾命他擔任嚮導官引路，並獻出蜀國地圖，其妻李氏因此而羞憤自殺。在遊戲中只能把他用在輔助內政事務的工作上。

統率力	54
武力	33
知力	32
政治力	49
魅力	26

愚

15位　馬玩



西涼太守韓遂的麾下。當韓遂投降曹操以後，遭遇馬超興兵前來討伐韓遂，馬玩爲護主而與之一戰，但卻不幸成爲馬超所斬第一人，另外此人與馬超並無任何血緣關係。在遊戲中他除了義理不低外，就只是一個其他各方面能力皆不値一提的平凡武將。

能力	數值
統率力	52
武力	60
知力	42
政治力	18
魅力	25

16位　岑昏



吳國孫皓所寵愛的宦官。當晉國大軍進攻之時，進言以鐵索封鎖長江的計略，卻爲晉軍王濬所破，最後吳國群臣認定他是亡國元凶而爲衆人所殺。在遊戲中擁有和蜀國的黃皓同類型的能力值，但卻又比黃皓要長命，可以讓他做「情報」方面的工作。

能力	數值
統率力	40
武力	19
知力	48
政治力	72
魅力	19

17位　潘鳳



在冀州刺史韓馥的部下參加過反董卓聯合軍，是善使大斧的能手。在汜水關之戰中，主動要求與董卓軍的華雄做武將單挑，結果反爲對方所殺。在遊戲中是與武安國類似的傢伙，雖然在統率力及武力上有接近將軍的資格，但其他能力卻又太低了。

能力	數值
統率力	65
武力	79
知力	18
政治力	14
魅力	23

18位　蔡和



劉表麾下蔡瑁的族弟，在曹操平定荆州之後成爲曹操的配下。赤壁之戰前夕與蔡中一起到吳國進行埋伏，但卻爲周瑜所識破，赤壁之戰開始時，被周瑜在出陣前殺來祭旗。在遊戲中統率力及武力比蔡中略高，只能把他當作訓練要員來用。

能力	數值
統率力	40
武力	51
知力	40
政治力	36
魅力	36

19位　雷薄



袁術旗下的武將。當袁術即位爲帝，開始豪華的生活時便放棄袁術，獨自閉守於嵩山之上，待袁術爲劉備所敗，便下山劫奪袁術軍的金錢及兵糧。在遊戲中雖可以訓練要員來用，但因他持有「落石」的能力，使得他在戰場時也是不可忽視的一員。

能力	數值
統率力	57
武力	65
知力	39
政治力	27
魅力	16

20位　曹奐



字景召。曹宇之子，也就是曹操的曾孫。是魏國最後的一位皇帝。二六五年時他在司馬炎的脅迫下禪讓帝位，以晉朝陳留王的身分渡過餘生。在遊戲中他是曹操一族中最無能的人，如不是有玉璽的話，沒人會承認他的帝位。

能力	數值
統率力	40
武力	28
知力	38
政治力	39
魅力	60

流浪的長者

八人眾

雲遊的名士指引

在《三國志IV》中，共有8位名士在各地來回旅行，當他們來到一般或是君主所在的都市時，通常可以從他們身上得知一些消息。但更重要的是如果你能去拜訪他們的話，有時可能會讓你得到一件寶物，有時則是獲蒙傳授一項特殊能力，因此每個月一定要去做「訪問」，另外他們也會告訴你偽造的寶物，或敵人派遣來埋伏在你身邊的人是誰。

于吉



寶物

太平清領道

技能

醫治武將的疾病和傷痕，並給予太平清領道。

道士。在得到神書「太平清領道」以後，替相當多的人治病，但卻因孫策得知他被江東民衆及旗下武將所信奉而被處死。其後孫策亦爲于吉的亡靈所苦而病亡。在遊戲中主要的工作是替武將治療，並給予「太平清領道」這本書。

華佗



寶物

青囊書

技能

醫治武將的疾病和傷痕，並給予「青囊書」。

字元化。名醫。曾用藥將病入膏肓的周泰治癒，並替關羽的箭傷刮骨療毒。當曹操因頭痛請他前來醫治時，卻因華佗提議動腦部手術而下獄，最後病死獄中。在遊戲中也是幫武將治療疾病，如果君主來拜訪他的話，可能會被贈與「青囊書」。

管輅



寶物

無

技能

延長武將的壽命

字公明。容貌醜陋而奇行極多，是一位精通「周易」的占卜名人。曾暗示夏侯淵的戰死，和預言魯肅的暴斃，彷彿是神在斷言人類的壽命一般。當曹操邀請他任官時，遂隱姓埋名消失蹤跡。在遊戲中有延長他人壽命的本領。

許子將



寶物

無

技能

傳授武將特殊能力

子將是他的字，名爲劭。是蜀國許靖的徒弟，也是一位批評人物的名人。當曹操向他詢問「我是怎樣的人」時，便以「閣下是治世的能臣，亂世之奸雄」作答，曹操因此而非常高興，而他也因這句話而成名。在遊戲中可賦予他人特殊能力。

左慈



寶物
遁甲天書三卷

技能
給予遁甲天書三卷

字元放，號烏角先生。曾於曹操處顯露妖術，並勸誘他如果把政權讓與劉備，並跟他一起修行的話，將傳授他遁甲天書三卷，曹操聽聞此語，卻反怒責左慈爲劉備的細作。在遊戲中也可以透過君主的拜訪來得到「遁甲天書三卷」。

司馬徽



寶物
無

技能
傳授武將特殊能力

字德操，號水鏡先生。是當劉備爲蔡瑁軍所追趕時，給予他寄宿一夜的隱者，並向劉備推薦臥龍、鳳雛這兩位安定天下的奇才，只可惜劉備不識二人，水鏡便只是說「好！好！」而已。在遊戲中可賦予他人特殊能力。

馬鈞



寶物
無

技能
能使所拜訪的都市技術力上升

字德衡，魏國的博士。是曾受明帝曹叡之命，在洛陽建造宮殿的監督，而且也在曹叡爲求長生不老的意願下建築了一座高臺，並從長安運來銅人與承露盤（承接從天而降的甘露）安置在高臺上。在遊戲中可以提高都市的技術力。

普淨



寶物
無

技能
延長武將的壽命

與關羽同鄉的僧侶。原是汜水關鎮國寺中長老，在從汜水關守將卞喜手中救出關羽後，便離寺托缽出外雲遊，其後在荊州玉泉山做佛道修行時，見到爲吳國所殺的關羽靈魂，遂前與喝止教諭，使之成佛。在遊戲中有使人延長壽命的本領。



三國志IV 寶物目錄

在多彩多姿的《三國志IV》世界裡，有著各種形形色色的寶物，為了能活用各項寶物，對這份目錄應該仔細閱讀一番。

讓自己成為寶物專家

在《三國志IV》的世界中共有二十四個寶物登場，這些寶物只能讓持有它的武將在武力及智力等等方面的能力值上升，故與其將寶物給予能力值低的武將，不如將寶物給與能力值高的武將，使他變成無敵武將這還來得有效果一些。而且寶物又能大幅提昇武將的忠誠度，充份顯示出擁有寶物的威力，所以對很優秀但忠誠度低的武將，便可以用寶物來收得一石二鳥的效果。

那麼要怎樣去找寶物比較好呢？下面便將這個方法傳授給讀者知道。

比較實在的方法便是從戰爭中捕擄到的武將身上奪取，而且即使玩者把他們斬首而不將他們關入牢中，也可以得到他們身上的寶物。雖然讓君主的能力上升是很重要的事，但如果同種類的寶物持有太多時，將只有效果最高的寶物能發揮效果，因此為了能將寶物妥善地利用，應該不要讓君主獨佔所有的寶物，而是視情況分配給麾下的武將較佳。

而簡便一點的作法呢？便是透過人事中〔搜索〕的指令，讓武將去尋找的方法。這個〔搜索〕指令有時會讓玩者不是找到在野武將而是找到寶物，不過因為發生的機率很低，太過期待的話，小心失望越大。

另外在某些特定的旅人身上亦有贈送玩者寶物的可能，但是要注意的是，如果君主自身不親自拜訪的話，將永遠沒有被贈送的可能。

最後對允許同盟的君主亦可用某些條件交換對方所擁有的寶物，如果君主本身無長物但耐性還夠的話，或許可以透過不斷請求的方式來獲得寶物。

此外，因每件寶物的效果都各有不同，所以一旦拿到手的話，請務必確認一下它的效果，還有請注意類似的偽造品。

書物　孫子兵法



春秋時代吳國人孫武所留下的兵法書，曹操亦曾經為它做註，是可以讓人變聰明的書。

DATA
忠誠度＋10
知力＋5
政治力＋8

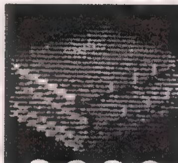
書物　孟德新書



曹操所著的兵法書，裡面記載的多是讚頌自己豐功偉業的言語，閱讀它的話，可以變得比較

DATA
忠誠度＋8
知力＋3
政治力＋5

書物　遁甲天書三卷



左慈在峨嵋山的岩壁內所取出的妖術書，可以讓人透過冥思的方式使晴天變雨天。

DATA
忠誠度＋15
知力＋2
可使用「天變」

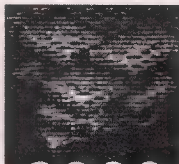
書物　太平要術之書



南華老仙給予張角的仙術書，也是因為它才引起黃巾之亂，擁有它的人可以自由自在地操縱

DATA
忠誠度＋15
知力＋2
可使用「風變」

書物　太平清領道



最後落入于吉手中，記載了所有疾病治療方法的一本神書，如果能讀它一遍的話便會讓人精

DATA
君主持用時疾病、受傷，均可一個月復原。

書物　青囊書



被曹操逐入獄的華佗，在獄中期間所留下的醫術書，是一本可以完全恢復元氣的書。

DATA
君主持用時疾病、受傷，均可一個月復原。

馬　赤兎馬



日行千里的名馬，也是分別為董卓、呂布、關羽所乘坐過的名馬，務必要將牠贈送給旗下的

DATA
忠誠度＋15，在戰場上或單挑時定能退卻成功。

馬　的盧



一匹具有凶馬之相的馬，在檀溪曾救劉備於絕地之中，即使在作戰中失敗，一旦乘坐牠的話，

DATA
忠誠度＋10，在戰場上或單挑時定能退卻成功。

馬 爪黃飛電



在許田狩獵之際，曹操向獻帝示威時所乘坐的馬，這東西在逃跑時速度也很快。

DATA
忠誠度＋10，在戰場上或單挑時一定能退卻成

武器 青釭劍



曹操賜與夏侯恩的寶劍，在長阪坡之役中被趙雲所奪，證明寶劍也懂得選擇它的主人。

DATA
忠誠度＋14
武力＋9

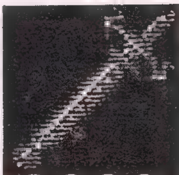
武器 倚天劍



曹操腰際所掛的寶劍，與青釭劍本是一對，兩者皆爲曹操所有，其威力猶在青釭劍之上。

DATA
忠誠度＋15
武力＋10

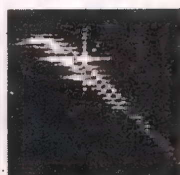
武器 七星劍



曹操暗殺董卓時所攜帶的寶刀，後來獻給了董卓，就如同所見一般頗具威力。

DATA
忠誠度＋13
武力＋8

武器 青龍偃月刀



關羽愛用的武器，在桃園之誓時所鑄，是一件以青龍做裝飾的華美武器，威力也很強。

DATA
忠誠度＋8
武力＋6

武器 雌雄雙股劍



劉備的武器，在虎牢關時曾用此劍與關羽、張飛一起群戰呂布，對忠誠度有不錯的提昇效果。

DATA
忠誠度＋9
武力＋2

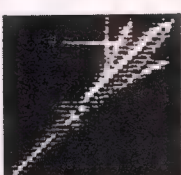
武器 蛇矛



桃園之誓後，劉備、關羽一起爲張飛所鑄的武器，矛刃做成蛇狀，威力十足。

DATA
忠誠度＋7
武力＋5

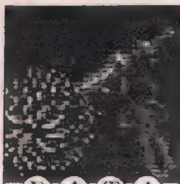
武器 三尖刀



紀靈所有的大雉刀，刀刃分成三部份，此刀曾與關羽對戰過，比起青龍偃月刀略輕。

DATA
忠誠度＋7
武力＋3

武器　鐵蒺藜骨朵



沙摩可所持的武器，外表附滿橢圓形的鐵刺，不愧為蠻王所用的粗暴型武器。

DATA
忠誠度＋7
武力＋3

武器　雙鐵戟



典韋因被手下偷去此戟而戰死，總重約十八公斤，作戰時是兩支同使。

DATA
忠誠度＋7
武力＋4

武器　方天畫戟



呂布愛用的武器，槍前端裝置三日月型的刀刃，有了它再加上赤兔馬，無怪乎所向披靡。

DATA
忠誠度＋10
武力＋7

武器　流星鎚



王雙的隱藏武器，是繩子兩端綁上金屬鎚的東西，王雙共有三件隱藏武器。

DATA
忠誠度＋7
武力＋3

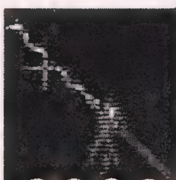
武器　古錠刀



孫堅所有的武器，有關它的詳細資料不明，即使這樣也不能改變它是強力武器的地位。

DATA
忠誠度＋7
武力＋3

武器　鐵脊蛇矛



程普所用的矛，形狀與張飛所用的蛇矛大致相同，名字聽起來相當威風，但威力卻敵不過蛇

DATA
忠誠度＋7
武力＋3

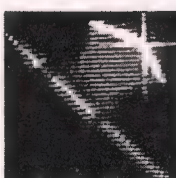
玉璽　玉璽



由秦朝始皇帝所作的印章，被孫堅從洛陽的古井中發現，是使魅力上升的最終手段。

DATA
君主持用，魅力、統率力皆100。

武器　大斧



徐晃所用的武器，形狀便與普通的斧頭一般，初見之時或許會認為是沒用的東西，不過它的

DATA
忠誠度＋7
武力＋4

異民族武將診斷

異民族武將的優劣排序

對於突然出現攻擊都市，然後又不知去向的異民族，就如同在本書的35頁中所說過的，事實上玩者可以捕捉這些統率異民族的武將，但是關於這些異民族武將的能力卻一無所知……。現在我們就特別將異民族武將們的優劣排出，給各位讀者知道。

總合順位		
1	左賢王	349
2	孟獲	294
3	朵思大王	270
4	沙摩柯	244
4	徹里吉	244
6	木鹿大王	241
7	蹋頓	239
8	雅丹	236
9	迷當大王	235
10	阿會喃	217
11	高定	216
12	孟優	213
13	祝融夫人	207
14	越吉	203
15	董荼那	202
16	兀突骨	201
17	楊鋒	200
18	軻比能	198
19	奚泥	192
20	金環三結	185
21	忙牙長	182
22	土安	179
23	俄何燒戈	176
24	帶來洞主	159

內政值		
1	左賢王	145
2	雅丹	79
3	蹋頓	71
4	朵思大王	66
4	孟獲	66
6	徹里吉	64
7	阿會喃	59
8	木鹿大王	58
9	迷當大王	48
9	董荼那	48

軍事值		
1	孟獲	171
2	朵思大王	162
3	沙摩柯	161
4	兀骨突	155
5	孟優	152
6	左賢王	145
7	祝融夫人	142
8	軻比能	141
8	迷當大王	141
10	奚泥	140
10	徹里吉	140
10	木鹿大王	140

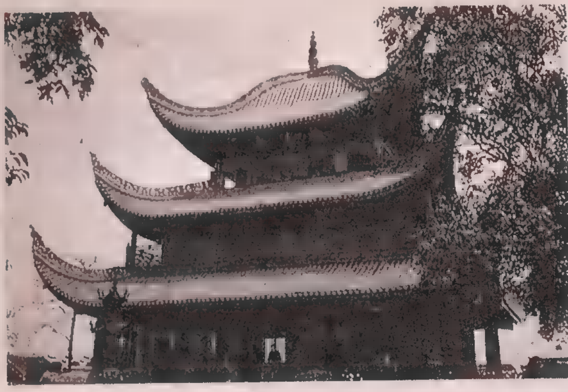
以武力自誇的各民族

在總和值順位中，烏丸的左賢王是名列第一，在劇本1中，董卓部下蔡邕的女兒蔡琬是他的妾侍，後來他與他正妻的兒子劉淵共同創立五胡十六國中的漢朝，不愧擁有如此高數據的人物。

第二位是大家所熟悉的孟獲，武力與統率力幾乎與魏蜀吳的猛將們比肩，在異民族中也確實有這個人存在。

再來說到異民族時，不要忘記他們的智力及政治力都普遍低落，在「三國演義」中，他們屢次表現出來的愚蠢戰鬥，正好為遊戲中對他們所設定的數據做最佳的解釋。能夠滿足這兩項能力的內政值數據，除了左賢王之外，其他的武將沒有一個人超過80，這種悲慘的境地真是一言難盡。不過異民族的統率力及武力均高，對缺乏武門派武將的玩者而言，捕捉這些異民族武將會有補強的作用。

第六章 《三國志IV》內幕報告



順天者逸，逆天者勞！

——順著上天旨意做事者將發達，違背者將受無盡苦楚。（「三國演義」第37回）

在《三國志IV》的世界中也有無法違背的命運，現在我們就以取材及實驗的方式，來體驗《三國志IV》另一種新的魅力與玩法看看。

必見！

《三國志Ⅳ》開發秘史

MAKING

醞釀出三國時代獨特氣氛的旋律，熟悉又貼切地襯托著遊戲進行。在此，我們要特別訪問創作出〈三國志Ⅳ〉內意境雋永之音樂的音樂負責人們。

作曲者長生淳是天才嗎？

——〈三國志Ⅳ〉在之前已先行發售了電腦版，玩者們對音樂部份的評價怎樣呢？

音樂監製（以下簡稱音） 好壞兩方面的論調都有（苦笑），而「曲子很好」、「很有羅曼蒂克的情調」、「不論聽幾遍還是覺得很好聽」等等這些給予絕贊評價的一方，幾乎都是負責製作〈三國志〉系列Ⅱ、Ⅲ代曲子的向谷實先生的忠實支持者，在這裡我們就不提出來討論了。

——我們知道〈三國志〉系列的曲子都是找有名的作曲家寫曲的，這一次好像是長生淳先生吧！

音 是的，長生淳先生年紀輕輕就已經在許多的競賽中得到大獎，同時他也是到目前爲止已經播映到第20集的大河劇本（琉球之風）之主題曲製作者，說他是一位天才也不爲過，眞是一個了不起的人。

——他的音樂好在那裡呢？

音 他的音樂習慣在主要的旋律部份加以重複，而且就像巴哈那樣，將每一個音節以極複雜的方式組合起來，以求能達漸入人心的效果。而在超任版及3DO版中的編曲則是借重負責卡通〈YAWARA!〉曲的久保田邦夫先生的長才所完成的，當時爲了能有更高的完成度可眞是辛苦他了，我只能說「這些源源不斷的原曲，不管你再聽過多少遍，不管你再多麼用心思考，仍然無法再在上面增添一點，就像是一支



《三國志Ⅳ》管絃樂版的音樂CD以定價2,900日圓（含稅）好評發售中。



初次公開的音樂開發工作室，就是在這裡把音樂程式化的。

SOUND

支渾然天成、無懈可擊的原曲一般。」

——的確是這樣。

有管絃樂版的CD

——話又說回來，這次《三Ⅳ》的配樂部份，是不是也出了CD？

音　是的，在電腦上我們發售了一套名為「三國志Ⅳ與音樂經典珍藏版」的遊戲CD套件，而且在唱片行也可以買到它音樂部份的單體。

——這個東西我還聽說它是到匈牙利錄音的。

音　是的，我們是請布達佩斯的管絃交響樂團來演奏的。

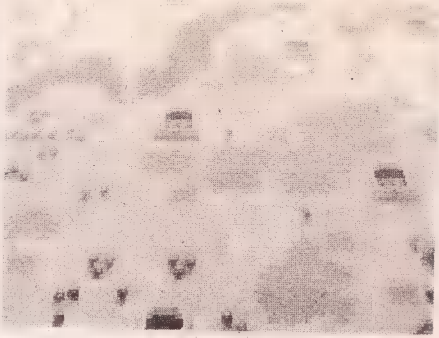
——為什麼特別要到匈牙利呢？這樣不是會讓人覺得很奇怪嗎？

音　並不是像你想的那樣，這是因為匈牙利的布達佩斯是在歐洲屈指可數的音樂都市，而匈牙利的交響樂團也同樣地有名的緣故。再來便是音色的問題，匈牙利交響樂團的音色給人一種厚重的感覺，這相當迎合歷史SLG的型態，而且在對管絃樂要求極高的歐洲中，匈牙利更是個中翹楚，這種王者之風正是《三國志Ⅳ》裡面所想要表現出來的。

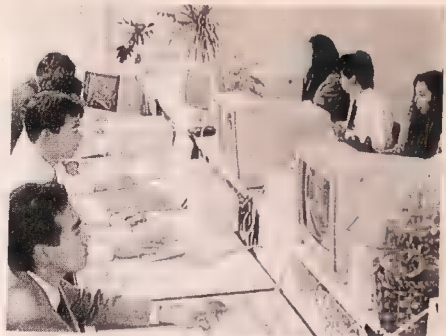
——原來是這樣子啊！那光榮公司在音樂部份可眞是投注了相當大的心力。

音　是的，之所以會有這樣的想法是起源於六、七年前，當電腦的音樂環境還十分貧弱的時候，我們在「蒼狼與白鹿」系列中推出了兩個作品，當時我們在遊戲中附加了一卷以普通演奏方式所錄製的錄音帶一起販售，以那時候的電腦所能發出的音效，與目前相差懸殊的迫力，竟然獲得相當的好評。因此從那以後我們便開始在音樂上多下功夫了。

——難怪這樣，我終於明白這些來龍去脈了，今天眞是很感謝你接受我們的訪問。



從斜上方俯瞰大陸的超級任天堂版主畫面，看起來眞是非常棒。



在螢幕上努力求取表現出最眞實的一面，亦是這群描繪出美麗圖形的設計師們努力的成果。

GHRAPHIC

以斜視角俯瞰中國大陸的超任版主畫面、以及寫實取向的3DO版，現在就讓我們來一探這個不斷進化的《三國志》系列的繪圖祕境吧！

描繪圖形是非常快樂的

——描繪遊戲圖形的作業，一般來講不會給人太具體的印象，究竟這個部門主要的工作爲何呢？

圖形監製（以下簡稱圖）在光榮公司所出品的遊戲中，我將就圖形部份的製作過程在下面做一說明：首先呢！是從開發者（シブサウ）那裡得到一句「我想畫這樣的圖形」的話，再來針對原作者所同意的圖形做尺寸大小及版面設計等等的意見交換後便下筆描繪底稿，之後再一邊收集資料一邊給底稿上色。

——這可是相當重要的工作呢！

圖 是的，不過它也是一件我很喜歡的工作，因爲它總會帶給我許多快樂。

——怎麼說呢？

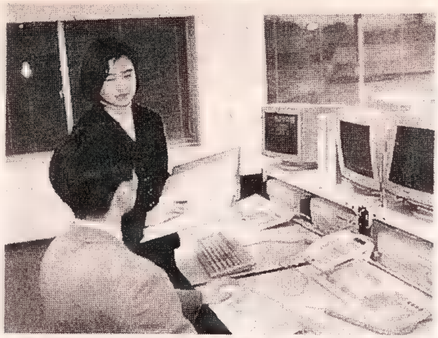
圖 當自己所描繪的圖形與遊戲組合成一件商品時，它讓我所得到的快樂眞是筆墨難以形容，特別是在將腦中所顯現的印象具體地描繪出來的過程中，更是讓以美術爲業的人感到非常快樂的一件事。

——會讓人感覺快樂的工作眞是非常有限，難道您就沒碰過一些辛苦的事嗎？

圖 嗯，我們也曾經在下決定的期間前，畫了許多豐富的創作，而這些作品每一件都要經過シブサワ先生的嚴格挑選，偶而聽他說「這東西與我的想像稍有出入，請重畫吧」的話時，往往會被氣得跳腳（笑）。當然啦！其實我們這些人的工作就只是把シブサ



超級任天堂版中董卓的臉，眞正是惡人中的惡人。



透過隨時相互間彼此的建議，不斷追求高品質的畫面。

SOUND

ワ先生的說的東西描繪出來而已……，所以在這裡是不許有自以為是專家的自傲的。因此集中我們有限的技術來作出更好的圖形，然後向シブサワ先生建議「這樣的作法似乎比較棒」的話才是最重要的，譬如說在超任版《三國志Ⅳ》上所見到的俯視視角的導入，便是由我們所提案的。

——原來是這樣的啊！

武將的模型從何而來？

——我常常在想一件事，誠然《三國志》系列中的圖形表現出非常好的氣氛，不過那眞是一千八百多年前的中國嗎？你們又是參考哪些東西來描繪的呢？

圖　光榮的遊戲，特別是《三國志Ⅳ》，非常重視資料的考據，甚至連不知道他們當時是作怎樣的裝束打扮都是不行的。因此在詳細確認所有中國的「三國志」畫本後，只要不是畫本上所提到的，都不能隨便亂畫。如果碰到沒有資料的武將時，就參考其他武將的圖形，盡量在保留原本風味的前提下作畫。

——你們是否有用光榮公司的職員為藍本來作畫（笑）？

圖　在《三國志》系列中，基本上並沒有什麼人物模型，不過在其他遊戲中倒是有以藝人及本公司職員作為模型的（笑）。

今後的圖形發展

——今天遊戲圖形的進步可以說是一日千里，光榮公司在往後又將以什麼樣的方向作為目標呢？

圖　我們已經做到的部份就是3D動畫、寫實及多邊形等等配合各機種所發展出來的技術。同時為了不讓時代的巨浪所吞沒，我們也不斷地向新東西做挑戰，這一點是可以請大家期待的。



武將單挑畫面，事實上存在著擁有極強力絕技的武將……，找找看吧！



一邊談笑一邊進行遊戲的企劃，幾乎是徹夜不休地來作出有趣的遊戲。

DEVELOPMENT

在充滿向創作者訪問的渴望下，我終於見到〈三國志Ⅳ〉的製作總監シブサワ先生了！在一股對他的〈三國志Ⅳ〉的熱情驅使下，於訪問全程中，我鉅細靡遺地加以摘錄。

與電腦版的不同

——當在電腦版上已交出一張極漂亮成績單的〈三國志Ⅳ〉被移植到超任與3DO之際，讀者們是否有什麼地方要特別注意的呢？

シブサワ・コウ（以下簡稱シブ）　為了不破壞在電腦版上所營造出來的氣氛，在另兩種版本電腦上所控制的君主也和電腦版一樣具有相同的兵力與經濟力，甚至也考慮到人物的性格來行動。

——超任版與3DO版難道就沒有屬於它們自己的新機能嗎？

シブ　並非如此，事實上還是有不同的地方，譬如說在超任版上，我們有考慮到新近的玩者不熟悉，而在畫面上設定了也可以確認指令意義的機能，也就是簡單的線上求助功能；另外對軍師的助言也能夠很容易地了解，因為軍師的助言及旅人中的傳言，在事實上均包含有非常有價值的情報，所以玩者請務必要多聽。

這樣快樂的方法也……

——在〈三國志Ⅳ〉中，玩者應該怎樣進行遊戲呢？

シブ　這個嘛！「將武將的個性趣味化」是在〈三國志Ⅳ〉中所欲達成的目標。因此，我們針對每一位武將都設計了各式各樣的特殊能力，這使得武將的存在更加具有影響力，玩者請不妨嚐試看看。

——您要向讀者推薦那一劇本呢？

シブ　如果是第一次玩的人，當然是以劇本4的曹操為君主較佳，



シブサワ・コウ極力推薦劇本２的呂布，雖處於被列強包圍的局面，卻仍了無懼色地生存著。



程式製作中，遊戲是好是壞端看他們的工作成果了。

DEVELOPMENT

我想，推薦他的理由是因爲他是最強的。另外，因爲我個人非常喜歡呂布的緣故，我再特別推薦劇本2中的呂布。再來，如果只是想快點見到結局畫面的話，不妨選擇劇本6中，三個君王中的一人來玩，因爲只要你降伏另一人的武將的話，後面就變得非常簡單了，只不過這樣做的人是沒辦法充份領略到《三國志Ⅳ》的樂趣，而且也不能得到什麼感動。

發現意外的特技

シブ　《三國志Ⅳ》中有些事情只有我才知道，在這裡我就順便透露出來好了。

——咦？

シブ　事實上某些特定武將在武將單挑時，被設定了某種特殊技巧，只要仔細想想看有一位在蜀國中非常有名的武將，那就不難了解了，這位名叫××的武將因爲擁有特別的技術，所以雖然他的武力很低，但在武將單挑時會突然變強喔！

——呃！這個××不是一個二流武將嗎？

シブ　是啊（笑）！很意外吧！

《三國志》的下一部作品？

——《三國志》系列的下一個作品想作出什麼樣的東西呢？

シブ　有許多各式各樣的考慮都在評估中，因爲今後將會有許多種的遊戲專用機陸續出籠，所以我們也必須考慮到它們來製作。在電腦版上有「無限擴充的記憶體」的有利點，遊戲專用機則有「更多種的遊戲表現方式」的有利點，身爲製作遊戲的人必須懂得發揮它們個別的特色。再來就是因爲下一回的作品將是採集大家的意見來做成的，所以大家在玩完《三國志Ⅳ》後，請務必把你們的感想傳達給我們知道，拜託各位了。

馬鈞教授蒞臨指導

實驗!!三國志IV!!

嘿嘿嘿，我就是在三國志中首屈一指的發明家馬鈞是也，我的處世原則便是喜歡在了解每一件事物的原理後，再以實驗的方式來加以驗證，因此這一次我也要在《三國志IV》裡面做各種實驗看看，有些時候就參考一下攻略吧！



馬鈞教授

實驗 三國志IV

想要學會「落雷」!!

在所有能充份表現出武將個性的特殊能力中，「落雷」可以說是非常強力的一個，只可惜在遊戲開始時，根本沒有一個武將持有這項能力，因此我們就用新規武將登錄的功能，來看看是不是能創造出會「落雷」的武將！

到底要如何才能產生？

本實驗爲求得正確無誤的結果，將以「多發必中」的戰法來進行，也就是說設計出非常多虛構武將的方法來嚐試。

在此順便介紹一些這些濫造的武將……①花花公子型的羽賀健（29），相貌不錯，頭腦很差；②小澤一郎（假名，49），擁有高知力及「謀略」的能力（笑）；③美少女戰士（15），則是美少女武將，武力頗高。

可是奇怪的很，不管重複做幾次實驗，就是不會出現會「落雷」的人，可恨至極！究竟眞相如何？我們就來聽一聽シブサワ・コウ先生是怎麼說的：「要得到『落雷』這能力的機率，我們是將它設定的比其他特殊能力更低」

在這裡我們要告訴讀者一項極秘情報。事實上，大約有千分之一的機會會出現「超級武將」，爲什麼說超級呢？除了能力値高以外，特殊能力數目甚至可以到12個，而在一般的情況下，新君主最多可以到5個，新武將則可以到8個。比較起來是不是太棒了呢？

實驗 三國志IV

「軍事型委任」與「內政型委任」

當支配都市增加時，要一個一個對每一個都市下命令可以說是麻煩之至，因此這時候就應該充份活用「軍事型」、「內政型」這兩種委任方式，但問題是哪一個比較有利呢？

於委任後，觀察其經過！

本實驗是以在劇本1中董卓所支配的弘農爲舞臺，在相同條件的一年期間，分別委任以「軍事型」及「內政型」的經營方式，然後再觀察其經過的方法來進行，之所以選擇弘農是因爲它並沒有與敵人的都市相接，所以受到戰爭的影響使都市數據變化的可能性便比較少。還有在實驗的一年當中，如果發生了戰爭或災害等事件，將會干擾到結果的正確性。

依實驗的結果顯示，什麼！兩者比之一年前兵力都減少了，調查原因原來是在委任時，弘農的兵力都被送到最前線的長安了。

嗯！根據這樣的結果，雖然是用不同的委任方式，但在一年後不管是「軍事型」委任，或是「內政型」委任，都沒有太大的差別。不過再仔細看一看，人口在「內政型」委任時增多了，這是因爲在「軍事型」委任時徵兵的緣故。另外「內政型」的委任在開發上亦投入較多的心力。

因此最後的結論是，想要使軍事力上升時用「軍事型」委任，想要使經濟力上升時用「內政型」委任較佳（本來就是這樣嘛）！

◆實驗數據◆

	189年12月	191年1月	
	原數據	軍事型委任	內政型委任
人口	129000	131200	138100
金	3000	4133	3553
兵糧	6200	5498	2031
民忠誠度	52	74	75
開發	62	77	90
治水	41	47	41
商業	44	52	50
技術	45	45	45
兵士數	150	81	61
訓練度	60	71	72
兵士氣	40	48	48
弩	60	56	60
強弩	0	16	0
連弩	0	26	0

◆參加武將◆

	統率	武力	知力	政治	魅力
華雄	86	89	27	29	44
皇甫嵩	64	69	64	75	76
徐榮	40	54	39	44	40

實驗

三國志IV

測量飛行道具的飛行距離!

弩兵、強弩兵、連弩兵所用的弓矢，是連哭泣的小孩聽到都會靜下來的飛行武器，如果有技巧地使用它的話，將可以大大減少我方兵力的損失。

但話又說回來，弓矢究竟實際上可以飛行多少距離呢？聽說《三國志IV》就連在細部考慮上，都盡量與實際相近。如果真是那樣的話，我們就先來考究一下弩與發石車的飛行距離，再從遊戲與史實上來驗證它真正的差別吧！



使用強弩的話，可以攻擊在遠方的敵人部隊。

在遊戲中驗證看看

嗯，爲了能求得這些兵器的飛行距離，首先一定要有一個基準，那麼就以戰場的區塊來考慮。

戰場地圖事實上是以許多戰場區塊所組合設定的，只不過部隊在區塊上移動時，故意不讓區塊的界限顯現出來。在遊戲中的一個區塊中，可以放進一支最多三萬人的部隊，從這裡來看，一名兵士所需的作戰面積約一米見方（也就是說一平方公尺）的空間，那麼在這個區塊中，全部至少要有三萬平方公尺的寬廣度，這代表是與一個邊長一百七十米的正方形相同的面積。好吧！就湊個整數，算是二百米的正方形好了。

在遊戲中每一種兵器的射程距離設定是：弩、連弩最大三格，強弩最大四格，這也就是說弩、連弩最多有六百米的射程，而強弩最多有八百米的射程。

與史實一致

另外一方面，我們可以從古文書對這些兵器性能大約上的解釋來推測，因爲這些兵器在現代早已不存在了，所以當然也沒有所謂的正確數值，在強弩的場合，就

算是普通的也約有二百至四百米的距離，號稱比較長的也有超過八百米的距離，用這個來與剛才在遊戲中所計算的強弩距離比較，有什麼地方不同嗎？唔，《三國志Ⅳ》連這種小地方都考慮到了，眞是值得脫帽致敬。

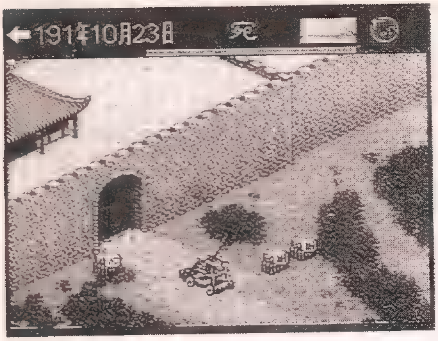
發石車的距離

雖然一格二百米相當的野戰地圖是相當符合實際狀況，但事實上在攻城戰地圖中就不是那麼一回事了。爲什麼會這樣呢？如果依照這樣的方式計算，那在遊戲中的城牆就有幾百米高了，這實在有點不太自然，所以在這裡的作法是先將整個攻城戰地圖放大以後再加以考察。

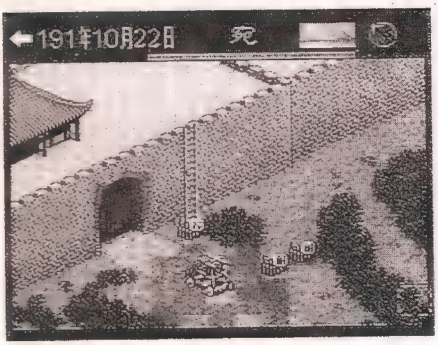
普通中國的城牆約有二十米高，相對於這個在《三國志Ⅳ》的攻城戰中登場的城壁，如果以攻城梯攀登的話也有約四、五段的距離，牽強一點計算的話，一格就算它是五米好了。

再來發石車的射程距離被設定爲3至6格，也就是說在《三國志Ⅳ》中的發石車可以將石頭發射到十五至三十米以外的地方，而據說實際上的發石車可以將五十公斤重的石頭發射七十米的距離，即使是這樣，遊戲中對發石車的模擬也沒有到太誇張的地步。

由以上這些可以知道，《三國志Ⅳ》在細部上的設定眞是太詳細了，在特殊能力上也十分忠實於「三國演義」的記述（「落雷」稍微有點不同……），就算是在與眞實狀況有所抵觸的時候，也是在爲了兼顧遊戲的均衡性，以及讓玩者更容易進行遊戲的前提下所設計的……，眞是太了不起了。



發石車當然不只可以攻城牆，連敵人部隊也在它攻擊之列。



但是發石車無法攻擊在它身邊的敵人。

實驗

三國志IV

諜報比內政更有利

在上卷的內政解說中，唯一我們沒有談到的，就是能讓都市數據上升的〔諜報〕，這個方法是不需要努力，而僅靠盜取他人成果來獲得利益。有點像是作弊的狡滑技巧，但是雖然是一種作弊的方法，卻也是在《三國志IV》中，藉此來獲得利益的常道，究竟它可以怎樣來利用呢？就讓我們實驗觀察一番吧！

實驗的準備

為了比較諜報與內政的效果，我們選擇有知力及政治力數值差不多相同的闞澤、呂範兩人所在的劇本2之廬江作為實驗的舞臺。

因為廬江的都市數據很低，所以很快便能看出諜報與內政在特性上何者為佳，在實驗中為了能清楚地顯示出內政與諜報個別的效果，先在一九二年十一月存檔一次，然後只實行半年內政的〔開發〕，再將原進度載入回剛開始的時候，改採用僅以〔諜報〕方式盜取他人開發力達半年的時間。

附帶一提的事，〔諜報〕所施行的對象是在廬江隔壁的建業，因為建業是大都市，所以它的都市數據比起廬江高很多，我們將把這個實驗的數據與對應的時間經過一起表示在左邊的表格中。

〔諜報〕更好用嗎？

看過這個表格後，應該就可以清楚地知道，在這一次的實驗中，〔諜報〕比內政更有效率是不言白明的，如果還要更進一步解說的話，內政在五個月內讓開發值上升24點（平均一個月上升四點八），而〔諜報〕僅三個月便上升23點（一個月平均約上升七點七），而在所耗費的資金方面，內政在五個月須消費四〇八金（一個月平均約82金）。而〔諜報〕則為0（當然一個月的平均也是0），光只要看這些數字便可以知道〔諜報〕使內政值的上升是又快又便宜，比起勤苦地實行內政工作，是好是壞也就盡在不言中了。

可以盲信實驗的結果嗎?

但是如果就相信這表面上的結果是相當危險的，因爲實驗的條件是設定在對〔諜報〕有利的情況下。首先第一是進行諜報的關澤與呂範兩人知力都很高，知力高的話，諜報成功的機率自然就高，但是能夠擁有這兩位武將的情況卻不是經常有的，還有就是〔諜報〕如果碰到目標都市的太守政治力很高，或是有軍師、侍中等人在的時候，成功率便會下降，這一次作爲對象的建業太守太史慈的政治力是49，而且也沒有軍師、侍中在都市內，這給予了〔諜報〕容易成功的條件，更進一步地是在本實驗中的武將內政經驗值（請參照上卷52至53頁）幾乎是都沒有，所以理所當然會在內政工作上效率其差了。

◆實驗都市◆

實驗前	實驗前
盧江	建業
開發	
33	46
治水	
32	39
商業	
55	70
技術	
36	44

◆參加武將◆

	知力	政治力
關澤	78	83
呂範	71	76

諜報的場合

先讓周瑜到揚州做密偵，等到隔月知道建業的都市數據以後，便開始進行〔諜報〕。

	內容	開發
第一個月	周瑜進行密偵	33
第二個月	關澤〔諜報〕成功+9	42
第三個月	呂範〔諜報〕成功+3	45
第四個月	呂範〔諜報〕成功+11	56
第五個月	失敗	56
第六個月	失敗	56

內政的場合

給予關澤和呂範1000金，然後開始進行內政。

	內容	開發
第一個月	內政開始	33
第二個月	+6　金921	39
第三個月	+5　金841	44
第四個月	+5　金759	49
第五個月	+4　金676	53
第六個月	+4　金592	57

〔諜報〕的弱點!

〔諜報〕也有它的弱點，首先是〔諜報〕成功使內政值上升的機率會逐漸滑落，而且便如15頁所說的，決定〔諜報〕方式能使內政值上升的上限分別是開發、商業、技術力一百，治水則爲50，雖然半年間的實驗數據是顯示出〔諜報〕有利的結果，但如果再考慮到以上所提的各點時，長遠來看還是以內政的方式較有利。這也就是說當內政數值還很低的時候，用〔諜報〕比較好，而內政值上升到某個程度時，便以內政方式較佳。

實驗 三國志IV

登錄與新武將的血緣關係

在《三國志》系列中令人熟悉的新君主、新武將登錄機能，是一個只要把自己的名字登錄後，便可以很簡單地成為三國時代群雄中一員的功能，透過這項機能除了可以登錄自己的名字之外，也可以創造出一位美女軍師到自己旗下，另外還有許許多多的好玩的遊戲構想都可以一一地實現。

創造出一個家族

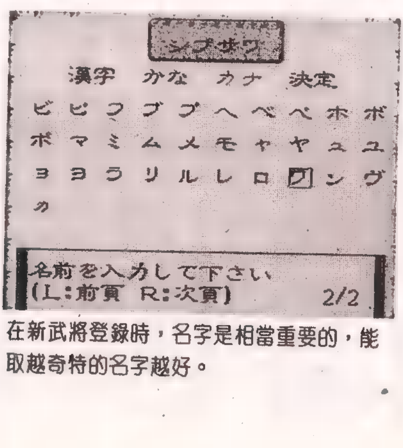
誠然這一個機能相當引人注目，不過我們不禁要質問在登錄新君主與新武將時，「真的能夠結成血源關係嗎？」，這個血源關係可以使君主與麾下武將間，或是武將和武將之間結成親屬關係。

登錄新君主時，如果也能將登錄的麾下武將與君主結成血緣關係的話，那就再好不過了，因為有血緣的武將不管忠誠度再怎麼低，也絕對不會反叛，所以就沒有獎勵他們的必要。但是要結成血緣關係，雙方的年齡差距必須在十六到四十歲之間。

像這麼好的事……

在這裡我們多做幾次實驗看看，首先登錄君主49歲，這樣子他的武將孩子最大可以登錄到33歲，我們選擇登錄十七歲，其次這個武將還可以登錄1歲的孩子，不得了，事實上總共可以登錄四代的親子關係。

另外還可以這樣做，首先登錄一個「絕倫」（有超強性能力）的新君主，然後再登錄一位旗下武將，並讓兩人結成血緣關係，其次再登錄一個與先前所登陸武將同年齡的武將，使他二人成為同父親的雙生子，再來一個又一個登錄同年齡的武將，且與君主結成血緣關係，那麼這樣子一共可以登錄五名武將！老天！五個孩子耶！



在新武將登錄時，名字是相當重要的，能取越奇特的名字越好。

第七章 資料一覽



人心不同，各如其面。

——人的心就像每個人的臉一樣，都有不同的面貌。（「蜀書」蔣琬傳）

四五四名武將的特殊能力優劣順位大公開，同時也將劇本1到6全部都市的初期數據做排序後，一併讓讀者知道。

資料一覽

P.92～P.111　武將資料頁的看法



①武將名字的讀法，依日文讀音的順序。

②及⑨是武將的姓名。

③武將的能力值，依照統率力、武力、知力、政治力、魅力的順序，持有寶物的武將會有比較高的數值表示。

④知力與政治力的合計值。

⑤統率力與武力的合計值。

⑥統率力、武力、知力、政治力、魅力合計值的優劣順位。

⑦在每一個劇本中之武將的登場數據，1至6是劇本編號，○是已登場，△是從這裡開始登場的武將及在野武將，一表示死亡。

⑧特殊能力的有無。依照外交、情報、人材、製造、作敵、驅虎、流言、燒討、諜報、步兵、騎兵、弓兵、海戰、火計、落石、同討、天變、風變、混亂、連環、落雷、修復、罵聲、虛報的順序排列。如果有該項能力的場合便以該能力的文字表示，未持有的場合則以×表示。

外	情	人	製	作	驅	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	雷	修	罵	虛	武將名
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	阿会喃
外	情	人	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	連	×	修	×	×	伊籍
外	×	×	×	作	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	尹大目
×	情	人	×	×	驅	流	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	連	×	修	×	×	尹默
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	弓	海	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	于禁
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	于詮
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	越吉
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	袁胤
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虛	閻宇
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	混	×	×	修	×	×	袁熙
×	×	×	×	×	驅	×	×	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	袁術
×	情	人	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	×	袁紹
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	袁尚
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	袁譚
×	情	人	×	作	驅	×	×	諜	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	虛	閻圃
×	情	人	×	作	驅	流	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	連	×	×	×	虛	王允
×	×	×	×	×	×	流	×	×	×	騎	×	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	×	×	王基
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	王頎
外	情	×	製	作	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	虛	王経
×	情	人	製	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	王渾
外	情	人	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	王粲
×	情	人	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	修	×	×	王修

武將・都市

P.112～P.129　都市資料頁的看法

シナリオ1　189年12月　　董卓、都洛陽を制す



①都市的名稱。
②都市的讀音。
③所支配的君主。
④太守。
⑤軍師。
⑥侍中。
⑦人口的初期值與順位。
⑧人民忠誠度的初期值與順位。
⑨黃金的初期值與順位。
⑩兵糧的初期值與順位。
⑪開發力的初期值與順位。
⑫治水度的初期值與順位。
⑬商業價值的初期值與順位。
⑭技術力的初期值與順位。
⑮劇本開始時的現役武將數。
⑯兵士氣的初期值。
⑰訓練度的初期值。
⑱兵士數的初期值。
⑲軍馬數的初期值。
④弩數的初期值。
㉑強弩數的初期值。
㉒都市的名稱。

	読み	武将名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
ア	アカイナン	阿会喃	60	79	26	33	19	59	139	409	△	△	△	○	○	—
イ	イセキ	伊籍	57	22	83	84	72	167	79	149	△	△	△	△	○	—
	インダイモク	尹大目	50	61	72	65	40	137	111	241	△	△	△	△	△	○
	インモク	尹默	23	20	72	90	36	162	43	376	△	△	△	○	○	—
ウ	ウキン	于禁	77	74	51	48	60	99	151	171	△	○	○	○	○	—
	ウセン	于詮	60	56	44	52	61	96	116	287	△	△	△	△	○	○
エ	エツキツ	越吉	62	73	21	16	31	37	135	426	△	△	△	△	○	—
	エンイン	袁胤	27	24	60	63	65	123	51	382	○	○	—	—	—	—
	エンウ	閻宇	60	57	20	46	36	66	117	407	△	△	△	△	△	△
	エンキ	袁熙	70	54	65	64	53	129	124	182	○	○	○	—	—	—
	エンジュツ	袁術	78	63	67	61	55	128	141	129	○	○	—	—	—	—
	エンショウ	袁紹	75	80	72	52	80	124	155	69	○	○	○	—	—	—
	エンショウ	袁尚	61	72	46	52	60	98	133	230	○	○	○	—	—	—
	エンタン	袁譚	61	54	44	59	54	103	115	289	○	○	○	—	—	—
	エンホ	閻圃	33	32	80	77	55	157	65	275	△	○	○	○	○	—
オ	オウイン	王允	57	39	69	85	67	154	96	154	○	—	—	—	—	—
	オウキ	王基	75	69	67	45	53	112	144	172	△	△	△	△	○	○
	オウキ	王頎	70	61	45	30	45	75	131	353	△	△	△	△	△	○
	オウケイ	王経	60	48	73	68	71	141	108	140	△	△	△	△	△	○
	オウコン	王渾	71	41	62	80	55	142	112	172	△	△	△	△	△	○
	オウサン	王粲	29	26	82	85	69	167	55	230	△	△	△	○	—	—
	オウシュウ	王修	41	40	66	67	69	133	81	258	△	○	△	△	○	○

外	情	人	製	作	駆	流	焼	謀	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	雷	修	罵	虚	武将名
外	×	×	製	作	駆	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	王戎
外	×	×	×	×	×	流	焼	×	歩	騎	×	海	火	×	同	×	×	×	連	×	×	罵	×	王濬
×	×	×	×	作	×	流	焼	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	王真
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	石	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	王双
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	連	×	×	×	×	王昶
×	情	×	×	×	×	×	×	謀	歩	×	×	×	火	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	王平
外	×	人	製	作	×	×	焼	謀	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	王甫
外	情	人	製	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	王業
×	情	人	×	×	×	流	焼	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	王朗
×	情	×	×	作	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	連	×	×	×	虚	蒯越
×	情	人	製	作	駆	×	×	謀	×	×	×	×	×	石	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	蒯良
外	×	×	×	作	×	×	焼	謀	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	華覈
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	俄何焼戈
×	×	人	×	×	×	×	×	謀	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	虚	賈逵
外	×	×	×	作	×	×	焼	謀	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	華歆
外	情	人	製	作	駆	流	×	謀	歩	×	×	×	火	×	同	×	×	混	×	×	修	×	虚	賈詡
×	情	×	×	×	×	流	焼	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	混	連	×	×	×	×	郭奕
外	情	人	製	作	駆	流	×	謀	×	×	×	×	×	×	同	×	×	混	連	×	修	×	虚	郭嘉
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	郭汜
×	×	×	×	×	×	×	×	謀	×	×	×	海	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	霍峻
×	情	×	製	作	×	×	焼	×	歩	×	弓	×	火	石	×	×	×	混	×	×	修	罵	虚	郝昭
×	×	×	×	×	×	×	×	謀	×	×	弓	海	×	石	同	×	×	×	×	×	×	×	×	楽進
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	楽綝
×	情	×	×	作	駆	流	×	謀	×	×	×	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	虚	郭図
×	×	人	製	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	郭攸之
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	修	罵	×	霍弋
×	×	×	×	×	×	流	焼	×	歩	騎	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	修	罵	×	郭淮
×	情	×	×	作	×	流	×	×	×	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	虚	夏侯威
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	騎	弓	×	火	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	夏侯淵
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	夏侯恩
外	×	×	製	作	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	虚	夏侯和
×	情	人	×	×	駆	×	×	×	×	×	弓	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	虚	夏侯恵
×	情	人	製	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	連	×	×	×	虚	夏侯玄
×	情	×	×	作	×	×	焼	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	夏侯尚
×	×	×	×	×	×	×	×	謀	歩	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	夏侯徳
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	騎	×	×	火	×	同	×	×	混	×	×	修	罵	虚	夏侯惇
×	情	人	製	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	夏侯覇
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	夏侯楙
×	情	人	×	作	駆	流	×	謀	×	×	×	×	火	×	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	賈充
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	雅丹
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	×	賈範
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	軻比能
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	華雄
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	関彝
×	情	×	×	×	×	流	焼	謀	歩	騎	×	海	火	石	同	×	×	混	連	×	修	罵	虚	関羽
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	海	×	×	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	田丘倹
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	韓玄
×	×	×	×	作	×	×	×	×	×	騎	弓	×	火	×	×	×	×	×	連	×	×	罵	×	関興

	読み	武将名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
オ	オウジュウ	王戎	69	43	81	62	63	143	112	149	△	△	△	△	△	△
	オウシュン	王濬	86	83	79	72	82	151	169	23	△	△	△	△	△	○
	オウシン	王真	49	69	50	47	51	97	118	310	△	△	△	△	△	○
	オウソウ	王双	72	90	24	23	34	47	162	369	△	△	△	△	○	—
	オウチョウ	王昶	72	70	56	49	60	106	142	179	△	△	△	△	△	○
	オウヘイ	王平	80	75	67	55	78	122	155	73	△	△	△	△	○	○
	オウホ	王甫	70	52	73	68	81	141	122	92	△	△	△	○	—	—
	オウルイ	王粲	25	27	82	91	77	173	52	191	△	△	△	○	—	—
	オウロウ	王朗	52	41	63	62	63	125	93	263	○	○	△	○	○	—
カ	カイエツ	蒯越	29	31	79	85	63	164	60	248	○	○	○	○	—	—
	カイリョウ	蒯良	41	31	85	82	64	167	72	187	○	○	○	○	○	—
	カカク	華覈	52	21	79	52	71	131	73	282	△	△	△	△	△	△
	ガカショウカ	俄何焼戈	61	72	17	11	15	28	133	446	△	△	△	△	△	○
	カキ	賈逵	59	54	64	73	69	137	113	141	△	△	○	○	○	—
	カキン	華歆	26	45	66	75	32	141	71	365	○	○	○	○	○	—
	カク	賈詡	75	30	96	93	67	189	105	64	○	○	○	○	○	—
	カクエキ	郭奕	36	28	69	83	47	152	64	320	△	△	△	△	○	○
	カクカ	郭[illegible]	42	27	99	92	89	191	69	82	△	○	○	—	—	—
	カクシ	郭汜	59	64	33	34	39	67	123	395	○	○	—	—	—	—
	カクシュン	[illegible]峻	65	67	66	53	70	119	132	134	○	○	○	○	○	—
	カクショウ	郝昭	87	84	83	80	84	163	171	14	△	△	○	○	○	—
	ガクシン	楽進	68	79	44	32	75	76	147	209	○	○	○	○	—	—
	ガクチン	楽綝	57	62	44	26	30	70	119	407	△	△	△	△	△	○
	カクト	郭図	39	33	71	82	40	153	72	313	○	○	○	—	—	—
	カクユウシ	郭攸之	40	32	74	85	70	159	72	195	△	△	△	△	○	○
	カクヨク	霍弋	69	71	65	52	65	117	140	133	△	△	△	△	△	○
	カクワイ	郭淮	79	72	67	65	54	132	151	103	△	△	△	△	○	○
	カコウイ	夏侯威	74	79	71	64	73	135	153	64	△	△	△	△	○	○
	カコウエン	夏侯淵	90	92	57	56	78	113	182	49	○	○	○	○	—	—
	カコウオン	夏侯恩	52	60	60	51	65	111	112	241	△	○	○	—	—	—
	カコウカ	夏侯和	84	67	85	74	73	159	151	38	△	△	△	△	△	○
	カコウケイ	夏侯恵	80	71	80	78	73	158	151	40	△	△	△	△	△	○
	カコウゲン	夏侯玄	31	33	75	94	76	169	64	172	△	△	△	△	△	△
	カコウショウ	夏侯尚	69	65	67	54	64	121	134	141	△	△	△	○	○	—
	カコウトク	夏侯徳	55	64	57	52	66	109	119	223	△	△	△	○	—	—
	カコウトン	夏侯惇	94	96	62	56	78	118	190	34	○	○	○	○	—	—
	カコウハ	夏侯覇	83	89	68	72	73	140	172	36	△	△	△	△	○	○
	カコウボウ	夏侯楙	26	47	32	40	25	72	73	448	△	△	△	○	○	△
	カジュウ	賈充	53	29	90	81	61	171	82	162	△	△	△	△	△	○
	ガタン	雅丹	59	78	36	43	20	79	137	388	△	△	△	△	○	○
	カハン	賈範	60	68	64	45	79	109	128	155	△	△	△	△	○	○
	カヒノウ	軻比能	61	80	19	15	23	34	141	432	△	△	△	△	○	○
	カユウ	華雄	86	89	27	29	44	56	175	282	○	—	—	—	—	—
	カンイ	関彝	51	63	60	36	60	96	114	297	△	△	△	△	△	△
	カンウ	関羽	100	98	82	65	96	147	198	7	○	○	○	○	—	—
	カンキュウケン	毌丘倹	75	79	50	47	52	97	154	187	△	△	△	△	△	○
	カンゲン	韓玄	34	52	34	30	19	64	86	449	△	△	△	○	—	—
	カンコウ	関興	85	86	70	50	72	120	171	60	△	△	△	○	○	—

外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	奮	修	罵	虚	武将名
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	騎	×	海	×	×	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	関索
×	×	人	×	×	×	流	×	×	×	騎	×	×	×	石	同	×	×	混	×	×	×	×	×	韓遂
外	×	×	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	×	韓嵩
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	韓暹
外	情	人	製	作	駆	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	闞沢
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	海	×	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	韓当
×	×	×	×	×	駆	×	焼	×	×	×	弓	海	火	石	×	×	×	混	連	×	×	罵	×	甘寧
×	情	人	×	作	駆	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	虚	桓範
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	韓馥
×	情	×	×	作	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	関平
外	×	人	製	×	駆	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	簡雍
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	騎	×	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	×	顔良
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	魏延
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	魏続
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	牛金
×	情	×	製	作	×	流	×	諜	歩	騎	弓	×	×	石	×	×	風	混	連	×	修	×	虚	姜維
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	鞏志
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	喬瑁
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	許儀
×	情	人	×	×	駆	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	虚	許劭
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	許褚
×	情	×	×	作	×	流	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	許攸
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	騎	×	×	×	×	同	×	×	×	連	×	修	罵	×	紀霊
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	金環三結
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	金旋
×	情	人	×	×	駆	流	×	諜	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虞翻
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	奚泥
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	邢道栄
外	情	人	×	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	郤正
×	情	人	×	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	×	×	石	同	×	×	混	×	×	修	罵	×	厳顔
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	歩	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	牽弘
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	厳綱
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	厳白虎
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	厳輿
×	情	人	×	作	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	石	同	×	×	×	連	×	修	×	×	呉懿
×	×	人	×	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	海	火	×	×	×	×	混	連	×	×	罵	×	黄蓋
外	×	×	×	×	×	×	×	諜	歩	×	×	海	×	石	同	×	×	混	×	×	修	×	×	黄権
×	情	×	×	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	黄皓
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	高順
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	高翔
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	侯成
×	×	×	×	作	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	黄祖
外	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	公孫越
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	弓	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	公孫淵
外	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	×	虚	公孫恭
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	公孫康
×	×	×	×	×	駆	流	焼	×	×	騎	弓	×	火	×	同	×	×	混	×	×	×	×	×	公孫瓚
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	公孫度

カ	カンサク	関索	78	85	68	57	70	125	163	70	△	△	△	△	○	○
	カンスイ	韓遂	71	69	63	66	75	129	140	92	△	△	○	○	—	—
	カンスウ	韓嵩	28	37	70	86	55	156	65	279	○	○	○	○	○	—
	カンセン	韓暹	52	56	40	29	47	89	108	400	△	△	—	—	—	—
	カンタク	闞沢	65	44	78	83	72	161	109	97	○	○	○	○	○	○
	カントウ	韓当	71	69	65	48	60	113	140	164	○	○	○	○	○	—
	カンネイ	甘寧	86	92	60	44	65	104	178	87	△	○	○	○	○	—
	カンハン	桓範	39	19	81	60	66	141	58	313	△	△	△	△	△	○
	カンフク	韓馥	58	66	54	41	33	95	124	350	○	—	—	—	—	—
	カンペイ	関平	79	81	72	55	74	127	160	64	△	△	○	○	—	—
	カンヨウ	簡雍	39	39	70	76	77	146	78	195	○	○	○	○	○	○
	ガンリョウ	顔良	86	93	34	23	55	57	179	230	○	○	—	—	—	—
キ	ギエン	魏延	80	94	45	35	41	80	174	216	△	△	△	○	○	—
	ギゾク	魏続	61	74	44	38	40	83	135	334	△	○	—	—	—	—
	ギュウキン	牛金	70	82	36	25	59	61	152	289	△	△	○	○	○	○
	キョウイ	姜維	89	91	95	88	85	181	180	5	△	△	△	△	△	○
	キョウシ	鞏志	43	46	65	59	50	124	89	320	△	△	△	○	○	—
	キョウポウ	橋瑁	50	61	58	38	35	96	111	372	○	—	—	—	—	—
	キョギ	許儀	40	65	52	28	50	80	105	390	△	△	△	△	△	△
	キョセイ	許靖	35	21	76	77	56	153	56	313	○	△	△	○	○	○
	キョチョ	許褚	83	97	26	16	68	42	180	236	△	△	○	○	○	○
	キョユウ	許攸	50	46	62	77	42	139	96	275	△	○	○	—	—	—
	キレイ	紀霊	72	80	34	29	49	63	152	317	○	○	—	—	—	—
	キンカンサンケツ	金環三結	54	80	15	18	18	33	134	442	△	△	△	△	○	—
	キンセン	金旋	34	50	26	30	32	56	84	447	△	△	△	○	—	—
ク	グホン	虞翻	30	44	77	81	74	158	74	182	○	○	○	○	○	○
ケ	ケイテイ	奚泥	61	79	26	10	16	36	140	438	△	△	△	△	△	—
	ケイドウエイ	邢道栄	56	79	30	26	53	56	136	365	△	△	△	○	—	—
	ゲキセイ	郤正	45	23	74	66	71	140	68	269	△	△	△	△	△	△
	ゲンガン	厳顔	87	88	72	69	78	141	173	29	○	○	○	○	○	—
	ケンコウ	牽弘	71	67	52	53	68	105	138	169	△	△	△	△	△	△
	ゲンコウ	厳綱	55	68	49	36	39	85	123	359	○	—	—	—	—	—
	ゲンハクコ	厳白虎	71	76	51	47	56	98	147	195	○	○	—	—	—	—
	ゲンヨ	厳輿	45	72	47	48	45	95	117	336	○	○	—	—	—	—
コ	ゴイ	呉懿	79	76	74	79	75	153	155	38	○	○	○	○	○	○
	コウガイ	黄蓋	83	85	68	47	82	115	168	59	○	○	○	○	—	—
	コウケン	黄権	71	45	84	71	66	155	116	103	△	○	○	○	○	○
	コウコウ	黄皓	38	16	49	71	19	128	54	436	△	△	△	△	△	△
	コウジュン	高順	68	68	52	41	69	93	136	209	△	○	—	—	—	—
	コウショウ	高翔	67	84	48	39	60	87	131	270	△	△	△	△	○	○
	コウセイ	侯成	65	68	41	40	42	81	133	337	△	○	○	○	○	—
	コウソ	黄祖	60	68	50	27	32	77	129	387	○	○	○	—	—	—
	コウソンエツ	公孫越	48	56	47	44	60	91	104	341	○	—	—	—	—	—
	コウソンエン	公孫淵	76	77	64	60	74	124	153	80	△	△	△	△	△	○
	コウソンキョウ	公孫恭	73	71	70	50	73	120	144	103	△	△	△	○	○	—
	コウソンコウ	公孫康	61	70	63	50	71	113	131	158	△	△	△	○	○	○
	コウソンサン	公孫瓚	67	81	67	66	59	133	148	100	○	○	—	—	—	—
	コウソンド	公孫度	78	77	61	54	73	115	156	95	△	△	△	○	○	○

外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	雷	修	罵	虚	武将名
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	×	石	同	×	×	混	×	×	修	罵	×	黄忠
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	連	×	修	×	×	孔伷
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	高定
×	×	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	高沛
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	皇甫嵩
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	混	連	×	修	×	×	孔融
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	高覧
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	弓	海	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	吾彦
外	×	人	×	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	呉綱
外	情	×	×	作	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	連	×	×	×	虚	呉質
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	胡遵
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	兀突骨
×	×	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	胡班
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	呉班
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	騎	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	胡奮
×	情	人	製	×	駆	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	修	×	×	顧雍
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	石	同	×	×	×	×	×	×	×	×	呉蘭
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	胡烈
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	蔡和
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔡中
×	情	×	×	作	×	×	×	×	歩	×	×	海	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	虚	蔡瑁
×	情	人	製	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	蔡邕
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	笮融
外	情	×	×	作	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	石	×	×	×	混	×	×	×	×	虚	左賢王
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	師纂
外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	×	×	×	火	石	同	×	×	混	連	×	修	×	虚	司馬懿
×	×	人	×	作	×	×	×	×	×	騎	×	海	×	石	×	×	×	×	連	×	×	×	虚	司馬炎
×	情	×	製	作	×	流	×	×	歩	×	×	×	火	×	同	×	×	混	×	×	修	×	虚	司馬師
外	×	人	×	作	駆	流	×	諜	歩	×	×	×	火	×	同	×	×	×	連	×	修	罵	×	司馬昭
外	情	×	製	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	司馬孚
×	情	人	製	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	×	虚	司馬望
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	連	×	修	×	×	司馬攸
×	情	×	製	作	駆	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	司馬朗
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	同	×	×	×	×	×	×	×	×	謝旌
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	車冑
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	沙摩柯
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	朱異
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	周昕
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	弓	海	×	×	×	×	×	混	連	×	×	×	×	周旨
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	周倉
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	海	×	×	同	×	×	混	連	×	修	罵	虚	周泰
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	州泰
外	×	人	×	作	×	流	×	×	×	×	×	海	×	×	同	×	×	混	×	×	×	×	虚	周魴
外	情	人	製	作	駆	流	焼	×	歩	×	×	海	火	石	同	×	×	混	連	×	修	×	虚	周瑜
外	×	×	×	作	駆	×	×	諜	×	騎	×	海	火	×	同	×	×	×	連	×	×	罵	×	朱桓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	祝融夫人
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	虚	朱儁
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	火	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	朱然

	読み	武将名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
コ	コウチュウ	黄忠	93	97	67	65	88	132	190	20	△	△	△	○	○	—
	コウチュウ	孔伷	55	67	68	41	47	109	122	270	○	—	—	—	—	—
	コウテイ	高定	62	67	24	22	41	46	129	411	△	△	△	○	○	○
	コウハイ	高沛	56	57	44	41	50	85	113	358	○	○	○	○	—	—
	コウホスウ	皇甫嵩	69	69	64	75	76	139	138	77	○	△	—	—	—	—
	コウユウ	孔融	68	51	82	76	65	158	119	97	○	○	○	—	—	—
	コウラン	高覧	67	74	50	40	62	90	141	226	○	○	○	—	—	—
	ゴゲン	吾彦	66	62	45	27	68	72	128	306	△	△	△	△	△	△
	ゴコウ	呉綱	50	33	60	69	78	129	83	236	△	△	△	△	△	○
	ゴシツ	呉質	37	34	63	78	63	141	71	282	△	△	△	△	○	○
	コジュン	胡遵	67	66	49	48	62	97	133	228	△	△	△	△	△	○
	ゴツトツコツ	兀突骨	71	84	13	9	24	22	155	429	△	△	△	△	○	—
	コハン	胡班	61	64	63	50	61	113	125	206	△	△	△	○	○	○
	ゴハン	呉班	70	75	47	42	63	89	145	212	△	△	△	△	○	—
	コフン	胡奮	76	65	68	24	61	92	141	223	△	△	△	△	△	△
	コヨウ	顧雍	22	16	72	76	75	148	38	327	△	△	○	○	○	○
	ゴラン	呉蘭	82	88	44	43	55	87	170	167	△	○	○	○	—	—
	コレツ	胡烈	60	64	41	24	57	65	124	361	△	△	△	△	△	○
サ	サイカ	蔡和	40	51	40	36	36	76	91	426	△	△	○	○	—	—
	サイチュウ	蔡中	30	49	38	41	35	79	79	436	△	△	○	○	—	—
	サイボウ	蔡瑁	85	72	68	74	55	142	157	75	○	○	○	○	—	—
	サイヨウ	蔡邕	39	34	84	64	70	148	73	230	○	—	—	—	—	—
	サクユウ	笮融	46	44	60	61	39	121	90	355	△	○	—	—	—	—
	サケンオウ	左賢王	80	65	78	67	59	145	145	82	△	○	○	○	○	—
シ	シサン	師纂	71	69	31	45	53	76	140	301	△	△	△	△	△	△
	シバイ	司馬懿	98	61	99	91	81	190	159	9	△	△	△	○	○	○
	シバエン	司馬炎	92	85	74	55	72	129	177	42	△	△	△	△	△	△
	シバシ	司馬師	81	66	90	83	74	173	147	26	△	△	△	△	△	○
	シバショウ	司馬昭	79	65	86	87	71	173	144	32	△	△	△	△	△	○
	シバフ	司馬孚	64	35	70	82	80	152	99	112	△	△	△	△	○	○
	シバボウ	司馬望	66	50	72	80	65	152	116	108	△	△	△	△	△	○
	シバユウ	司馬攸	73	55	79	70	71	149	128	85	△	△	△	△	△	△
	シバロウ	司馬朗	24	38	67	86	51	153	62	310	△	△	○	○	—	—
	シャセイ	謝旌	71	73	24	27	30	51	144	398	△	△	△	△	○	—
	シャチュウ	車冑	64	71	64	64	60	128	135	132	△	○	—	—	—	—
	シャマカ	沙摩柯	70	91	23	17	43	40	161	365	△	△	○	○	○	—
	シュイ	朱異	47	50	39	44	31	83	97	417	△	△	△	△	△	○
	シュウキン	周昕	55	73	40	29	34	69	128	394	○	○	—	—	—	—
	シュウシ	周旨	59	81	49	31	49	80	140	301	△	△	△	△	△	△
	シュウソウ	周倉	63	85	29	36	59	65	148	289	△	△	○	○	—	—
	シュウタイ	周泰	78	84	60	54	67	114	162	95	△	△	○	○	○	—
	シュウタイ	州泰	58	69	61	49	58	110	127	216	△	△	△	△	△	○
	シュウホウ	周魴	50	58	72	79	60	151	108	141	△	△	△	△		
	シュウユ	周瑜	97	78	98	89	97	187	175	2	△	○	○	○	—	—
	シュカン	朱桓	81	83	77	67	81	144	164	31	△	△	△	○	○	○
	シュクユウフジン	祝融夫人	63	79	16	13	36	29	142	422	△	△	△	△	○	○
	シュシュン	朱儁	79	76	60	74	83	134	155	52	○	○	—	—	—	—
	シュゼン	朱然	67	76	38	24	56	62	143	327	△	△	○	○	○	—

外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	雷	修	罵	虚	武将名
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	歩	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	朱治
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	朱霊
外	情	人	×	作	駆	流	×	×	×	×	×	×	火	石	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	荀彧
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	淳于瓊
外	情	人	×	×	駆	流	焼	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	混	×	×	×	×	虚	荀攸
外	情	人	製	×	×	流	×	諜	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	連	×	修	×	×	蒋琬
×	情	×	製	作	駆	×	×	諜	歩	騎	×	海	火	×	×	×	×	×	×	×	修	罵	×	鍾会
×	情	×	×	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蒋幹
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蒋義渠
×	×	×	×	×	×	流	×	諜	×	×	弓	海	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蒋欽
×	情	人	製	作	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	蒋済
×	情	人	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	譙周
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蒋舒
×	情	人	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	修	×	×	向寵
×	情	×	製	作	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	修	×	虚	鍾繇
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	徐栄
外	情	×	×	作	駆	流	×	諜	×	×	×	海	×	×	同	×	×	×	連	×	×	罵	虚	諸葛恪
外	情	人	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	海	火	×	×	×	×	×	連	×	修	×	×	諸葛瑾
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	諸葛緒
×	×	×	製	作	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	諸葛尚
×	×	×	×	×	駆	×	焼	×	×	×	弓	海	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	諸葛靚
×	×	×	製	×	駆	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	罵	×	諸葛瞻
×	×	人	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	罵	×	諸葛誕
外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	×	×	海	火	石	同	天	風	混	連	×	修	罵	虚	諸葛亮
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	徐晃
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	罵	×	徐質
外	情	人	製	作	駆	×	×	諜	歩	×	×	×	火	石	同	×	×	混	連	×	修	×	×	徐庶
×	情	×	×	作	駆	×	焼	諜	歩	×	弓	海	火	×	同	×	×	混	×	×	修	罵	虚	徐盛
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	沈瑩
×	情	×	×	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	岑昏
×	×	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	申耽
×	情	人	×	×	×	流	×	×	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	審配
外	情	人	×	×	駆	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	虚	辛毗
×	情	人	製	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	辛評
外	×	×	×	作	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	秦宓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	成宜
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	海	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	石苞
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	薛綜
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	火	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	全禕
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	火	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	全懌
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	海	×	×	×	×	×	×	連	×	修	×	×	全琮
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	全端
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	曹宇
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	曹叡
×	×	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	曹奐
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	曹羲
×	×	×	×	作	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	×	曹休
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	曹訓

	読み	漢字	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	2	3	4	5	6
シ	シュチ	朱治	42	57	47	33	48	80	99	396	○	○	○	○	○	—
	シュレイ	朱霊	67	75	35	29	40	64	142	361	△	△	○	○	○	○
	ジュンイク	荀彧	64	35	97	90	84	187	99	54	△	○	○	○	—	—
	ジュンウケイ	淳于瓊	65	75	61	48	57	109	140	182	△	○	—	—	—	—
	ジュンユウ	荀攸	60	38	94	91	80	185	98	60	△	○	○	○	—	—
	ショウエン	蔣琬	74	61	85	93	83	178	135	25	△	△	△	△	○	○
	ショウカイ	鍾会	84	73	95	87	78	182	157	15	△	△	△	△	△	△
	ショウカン	蔣幹	31	22	68	26	13	94	53	450	△	△	○	○	—	—
	ショウギキョ	蔣義渠	64	71	36	32	60	68	135	320	△	△	○	△	△	—
	ショウキン	蔣欽	70	79	68	50	67	118	149	187	△	△	○	○	—	—
	ショウサイ	蔣済	30	26	82	70	51	152	56	332	△	△	△	○	○	○
	ショウシュウ	譙周	23	21	76	63	64	139	44	359	△	△	△	△	○	○
	ショウジョ	蔣舒	58	57	48	44	39	92	115	361	△	△	△	△	△	△
	ショウチョウ	向寵	82	40	84	75	79	159	122	68	△	△	△	△	○	○
	ショウヨウ	鍾繇	16	15	67	79	31	146	31	420	○	○	○	○	○	—
	ジョエイ	徐栄	40	54	39	44	40	83	94	409	○	—	—	—	—	—
	ショカツカク	諸葛恪	68	50	91	83	76	174	118	57	△	△	△	△	○	○
	ショカツキン	諸葛瑾	56	47	89	90	94	179	103	44	△	△	○	○	○	○
	ショカツショ	諸葛緒	49	57	29	33	40	62	106	420	△	△	△	△	△	△
	ショカツショウ	諸葛尚	60	77	71	50	61	121	137	141	△	△	△	△	△	△
	ショカツセイ	諸葛靚	61	71	68	49	67	117	132	155	△	△	△	△	△	△
	ショカツセン	諸葛瞻	74	60	72	60	80	132	134	88	△	△	△	△	△	△
	ショカツタン	諸葛誕	74	82	71	59	84	130	156	54	△	△	△	△	△	○
	ショカツリョウ	諸葛亮	97	55	100	96	96	196	152	6	△	△	△	○	○	—
	ジョコウ	徐晃	84	91	48	37	61	85	175	134	△	△	○	○	○	—
	ジョシツ	徐質	66	71	40	48	60	88	137	252	△	△	△	△	△	○
	ジョショ	徐庶	87	67	96	88	84	184	154	13	△	△	△	○	○	○
	ジョセイ	徐盛	83	80	83	70	78	153	163	26	△	△	△	○	○	○
	シンエイ	沈瑩	58	76	51	38	59	89	134	260	△	△	△	△	△	△
	シンコン	岑昏	40	19	48	72	19	120	59	432	△	△	△	△	△	△
	シンタン	申耽	60	72	55	48	60	103	132	216	△	△	△	△	○	○
	シンパイ	審配	74	70	89	84	78	159	144	49	○	○	○	—	—	—
	シンピ	辛毗	40	51	73	80	82	153	91	128	△	○	○	○	○	○
	シンピョウ	辛評	63	70	67	54	65	121	133	141	○	○	○	—	—	—
	シンフク	秦宓	38	31	71	65	67	136	69	289	△	△	○	○	○	○
セ	セイギ	成宜	57	61	36	30	48	66	118	393	△	△	○	○	—	—
	セキホウ	石苞	70	59	56	60	63	116	129	176	△	△	△	△	△	△
	セッソウ	薛綜	30	34	63	73	66	136	64	310	△	△	△	○	○	○
	ゼンイ	全禕	67	76	61	37	61	98	143	191	△	△	△	△	△	△
	ゼンエキ	全懌	69	77	66	40	63	106	146	158	△	△	△	△	△	○
	ゼンソウ	全琮	72	82	68	36	73	104	154	112	△	△	△	○	○	○
	ゼンタン	全端	66	79	65	36	63	101	145	172	△	△	△	△	△	○
ソ	ソウウ	曹宇	62	69	67	71	75	138	131	92	△	△	△	△	△	○
	ソウエイ	曹叡	62	65	80	73	73	153	127	77	△	△	△	△	△	○
	ソウカン	曹奐	40	28	38	39	60	77	68	424	△	△	△	△	△	△
	ソウギ	曹羲	53	67	48	41	60	89	120	301	△	△	△	△	△	△
	ソウキュウ	曹休	74	73	65	59	74	124	147	90	△	△	△	○	○	—
	ソウクン	曹訓	75	69	56	52	69	108	144	134	△	△	△	△	△	△

外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	雷	修	罵	虚	武将名
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	宋憲
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	曹洪
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	曹昂
×	×	×	×	×	×	流	×	×	×	騎	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	曹純
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	×	×	同	×	×	混	×	×	×	罵	×	曹彰
外	×	人	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	曹植
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	海	×	石	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	曹真
×	×	人	×	作	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	曹仁
×	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	×	弓	×	火	×	同	×	×	混	×	×	修	罵	虚	曹操
×	×	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	曹爽
×	×	×	×	×	×	×	焼	諜	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	臧覇
×	情	人	製	作	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	×	同	×	×	混	×	×	修	×	虚	曹丕
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	曹豹
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	曹芳
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	曹髦
×	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	曹熊
外	×	×	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	宗預
外	情	人	製	作	駆	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	修	×	虚	沮授
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	海	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蘇飛
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	騎	×	海	火	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	祖茂
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	海	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	孫異
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	孫和
×	×	×	×	作	×	×	×	×	×	×	弓	海	×	×	同	×	×	×	連	×	×	×	虚	孫桓
×	情	×	製	×	×	流	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	孫冀
×	情	人	×	×	駆	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	孫休
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	孫匡
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	孫歆
×	×	人	×	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	海	×	×	同	×	×	×	連	×	修	罵	×	孫堅
×	×	人	×	×	駆	×	×	×	歩	×	×	海	×	×	×	×	×	混	連	×	修	罵	×	孫権
外	情	人	×	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	孫乾
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	連	×	×	罵	×	孫皓
×	×	人	×	×	×	×	焼	諜	歩	×	弓	海	火	石	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	孫策
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	弓	海	×	石	同	×	×	×	×	×	×	×	×	孫秀
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	孫峻
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	孫韶
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	孫静
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	混	×	×	×	×	×	孫綝
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	孫登
×	情	×	×	×	×	流	×	×	歩	×	×	海	火	×	×	×	×	混	連	×	修	罵	×	孫瑜
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	海	火	×	×	×	×	×	連	×	×	罵	×	孫翊
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	孫亮
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	孫礼
×	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	孫朗
×	情	×	×	×	×	×	焼	諜	×	騎	弓	海	×	石	×	×	×	混	×	×	×	×	×	太史慈
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	帯来洞主
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	連	×	×	×	×	卓膺
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	朶思大王
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	譚雄

読み	武将名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
ソウケン	宋憲	50	58	47	48	38	95	108	376	△	○	—	—	—	—
ソウコウ	曹洪	76	75	45	42	70	87	151	176	○	○	○	○	○	—
ソウコウ	曹昂	54	60	53	49	68	102	114	255	△	○	—	—	—	—
ソウジュン	曹純	55	62	51	44	49	95	117	327	○	○	○	○	—	—
ソウショウ	曹彰	81	94	41	38	70	79	175	129	△	△	△	△	○	—
ソウショク	曹植	20	14	89	75	82	164	34	267	△	△	△	△	○	—
ソウシン	曹真	79	71	61	50	72	111	150	208	△	△	△	○	○	—
ソウジン	曹仁	79	83	61	58	68	119	162	82	○	○	○	○	○	—
ソウソウ	曹操	99	88	92	97	98	189	187	1	○	○	○	○	—	—
ソウソウ	曹爽	57	64	50	49	61	99	121	263	△	△	△	△	△	○
ゾウハ	臧覇	44	77	44	33	72	77	121	297	△	○	○	○	○	○
ソウヒ	曹丕	76	75	64	80	77	144	151	52	△	△	△	○	○	—
ソウヒョウ	曹豹	17	67	15	16	13	31	84	454	△	○	—	—	—	—
ソウホウ	曹芳	45	53	47	55	55	102	98	341	△	△	△	△	△	△
ソウボウ	曹髦	43	63	35	30	39	65	106	418	△	△	△	△	△	△
ソウユウ	曹熊	52	64	59	66	47	125	116	241	△	△	△	△	—	—
ソウヨ	宗預	33	36	72	40	73	112	69	344	△	△	△	△	△	○
ソジュ	沮授	78	53	87	88	80	175	131	34	○	○	—	—	—	—
ソヒ	蘇飛	64	68	30	16	75	46	132	347	△	△	○	○	○	○
ソモ	祖茂	60	70	62	58	83	120	130	108	○	—	—	—	—	—
ソンイ	孫異	78	65	58	47	70	105	143	149	△	△	△	△	△	△
ソンカ	孫和	37	36	48	51	77	99	73	357	△	△	△	△	△	△
ソンカン	孫桓	75	71	60	52	73	112	146	112	△	△	△	○	○	○
ソンキ	孫冀	70	63	70	52	69	122	133	129	△	△	△	△	△	△
ソンキュウ	孫休	50	38	69	64	66	133	88	248	△	△	△	△	△	△
ソンキョウ	孫匡	57	45	57	66	51	123	102	279	△	△	△	○	○	○
ソンキン	孫歆	50	68	41	33	47	74	118	382	△	△	△	△	△	△
ソンケン	孫堅	95	92	83	68	91	151	187	10	○	—	—	—	—	—
ソンケン	孫権	89	82	87	73	97	160	171	11	△	△	○	○	○	○
ソンケン	孫乾	33	41	70	74	90	144	74	176	○	○	○	○	○	—
ソンコウ	孫皓	67	75	64	25	47	89	142	270	△	△	△	△	△	△
ソンサク	孫策	95	93	85	69	92	154	188	8	△	○	—	—	—	—
ソンシュウ	孫秀	67	72	41	60	61	101	139	195	△	△	△	△	△	△
ソンシュン	孫峻	60	69	61	59	46	120	129	216	△	△	△	△	△	△
ソンショウ	孫韶	72	72	33	22	70	55	144	301	△	△	△	○	○	○
ソンセイ	孫静	62	61	62	59	63	121	123	179	○	△	○	○	○	—
ソンチン	孫綝	63	74	23	25	29	48	137	412	△	△	△	△	△	△
ソントウ	孫登	34	32	51	56	78	107	66	353	△	△	△	△	△	○
ソンユ	孫瑜	72	65	54	55	72	109	137	149	△	△	○	○	—	—
ソンヨク	孫翊	72	79	44	35	45	79	151	282	△	△	△	—	—	—
ソンリョウ	孫亮	29	27	80	64	88	144	56	241	△	△	△	△	△	△
ソンレイ	孫礼	66	72	69	62	59	131	138	120	△	△	○	○	○	○
ソンロウ	孫朗	44	55	54	61	54	115	99	306	△	△	△	○	○	○
タイシジ	太史慈	82	95	65	49	70	114	177	64	△	○	○	○	—	—
タイライドウシュ	帯来洞主	52	69	13	11	14	24	121	451	△	△	△	△	△	○
タクヨウ	卓膺	50	64	51	38	59	89	114	324	△	△	△	△	○	○
ダシダイオウ	朶思大王	77	85	31	35	42	66	162	297	△	△	△	○	○	—
タンユウ	譚雄	66	80	22	20	26	42	146	412	△	△	○	○	○	—

外	情	人	[illegible]	作	[illegible]	流	焼	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	海	火	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	海	火	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	張允
×	情	人	×	×	×	流	焼	諜	歩	騎	弓	×	火	石	同	×	×	混	連	×	修	×	虚	趙雲
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	張英
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	張衛
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	混	連	×	修	×	×	張燕
×	×	×	×	×	×	×	焼	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	張横
外	×	×	製	作	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	張温
×	情	×	×	作	×	×	焼	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	張華
外	情	人	製	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	×	張休
×	情	人	×	×	×	流	焼	×	×	騎	×	×	火	石	同	×	×	×	連	×	×	×	虚	張嶷
×	情	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	石	同	×	×	×	×	×	×	×	×	張勲
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	張虎
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	弓	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	張郃
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	趙広
外	情	人	製	×	×	流	焼	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	連	×	修	×	×	張紘
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	張済
×	×	人	製	作	×	×	焼	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	張繍
×	情	人	製	作	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	混	×	×	修	×	虚	張昭
外	情	×	製	作	駆	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	張松
外	情	×	製	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	張紹
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	×	張象
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	×	石	×	×	×	混	×	×	修	罵	×	張任
×	×	人	×	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	張節
×	情	×	製	×	×	×	×	諜	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	張悌
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	趙統
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	張南
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	張達
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	趙範
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	騎	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	張飛
×	×	×	×	×	×	×	焼	諜	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	張布
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	張苞
×	×	×	×	作	×	×	焼	諜	歩	×	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	張翼
外	×	人	×	作	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	虚	張遼
×	情	人	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	趙累
×	×	人	×	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	石	×	天	×	混	×	×	修	×	虚	張魯
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	陳横
外	情	人	×	作	駆	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	混	×	×	修	罵	虚	陳宮
×	情	人	×	×	駆	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	陳矯
×	情	人	製	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	陳羣
外	×	人	×	作	駆	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	陳珪
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	陳到
外	情	×	×	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	陳震
外	×	人	製	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	陳泰
外	情	×	×	作	駆	流	×	×	×	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	陳登
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	陳武
×	情	人	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	陳琳
×	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	×	×	×	×	火	×	×	×	×	混	連	×	修	×	虚	程昱
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

	読み	武将名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
チ	チョウイン	張允	50	58	60	69	45	129	108	260	△	△	△	○	—	—
	チョウウン	趙雲	96	98	85	80	95	165	194	3	△	○	○	○	○	—
	チョウエイ	張英	59	71	47	42	55	89	130	286	○	○	—	—	—	—
	チョウエイ	張衛	62	71	35	31	65	66	133	317	△	○	○	○	—	—
	チョウエン	張燕	76	69	53	44	76	97	145	149	△	○	○	○	○	○
	チョウオウ	張横	56	71	31	27	29	58	127	412	△	△	○	○	—	—
	チョウオン	張温	26	20	59	69	60	128	46	392	△	△	△	△	○	○
	チョウカ	張華	51	24	76	71	67	147	75	239	△	△	△	△	△	△
	チョウキュウ	張休	45	32	71	81	74	152	77	187	△	△	△	△	△	○
	チョウギョク	張嶷	59	73	67	72	77	139	132	85	△	△	△	△	○	○
	チョウクン	張勲	70	64	65	41	61	106	134	195	○	○	—	—	—	—
	チョウコ	張虎	60	60	57	53	63	110	120	226	△	△	△	△	○	○
	チョウコウ	張郃	88	93	61	54	62	115	181	70	○	○	○	○	○	—
	チョウコウ	趙広	68	73	65	53	69	118	141	120	△	△	△	△	△	○
	チョウコウ	張紘	27	19	87	96	84	183	46	164	△	△	○	○	—	—
	チョウサイ	張済	76	70	58	65	72	123	146	99	○	○	—	—	—	—
	チョウシュウ	張繍	68	76	58	49	70	107	144	134	○	△	○	—	—	—
	チョウショウ	張昭	37	23	88	98	83	186	60	118	△	△	○	○	○	○
	チョウショウ	張松	32	35	85	92	77	177	67	134	△	○	○	○	—	—
	チョウショウ	張紹	64	46	72	66	64	138	110	167	△	△	△	△	○	○
	チョウショウ	張象	53	57	26	48	40	74	110	400	△	△	△	△	△	△
	チョウジン	張任	88	87	70	52	76	122	175	49	○	○	○	○	—	—
	チョウセツ	張節	49	42	41	62	71	103	91	313	△	△	△	△	△	○
	チョウテイ	張悌	77	47	71	76	74	147	124	90	△	△	△	△	△	△
	チョウトウ	趙統	63	70	67	52	69	119	133	134	△	△	△	△	△	○
	チョウナン	張南	46	56	46	43	52	89	102	369	△	○	○	○	—	—
	チョウバク	張邈	50	58	27	17	36	44	108	440	△	△	—	—	—	—
	チョウハン	趙範	48	50	53	58	41	111	98	355	△	△	△	○	○	—
	チョウヒ	張飛	79	99	39	22	39	61	178	270	○	○	○	○	○	—
	チョウフ	張布	67	72	54	50	56	104	139	206	△	△	△	△	△	△
	チョウホウ	張苞	80	90	40	37	55	77	170	191	△	△	△	○	○	—
	チョウヨク	張翼	79	73	61	55	69	116	152	103	△	△	△	△	○	○
	チョウリョウ	張遼	91	90	82	69	85	151	181	15	△	○	○	○	○	—
	チョウルイ	趙累	51	56	70	64	74	134	107	158	△	△	△	△	—	—
	チョウロ	張魯	77	69	81	67	91	148	146	36	△	○	○	○	○	○
	チンオウ	陳横	52	62	49	38	55	87	114	337	○	○	—	—	—	—
	チンキュウ	陳宮	83	59	84	85	67	169	142	42	△	○	—	—	—	—
	チンキョウ	陳矯	22	16	67	79	70	146	38	344	△	○	○	○	○	○
	チングン	陳羣	71	48	91	90	74	181	119	48	△	△	△	○	○	○
	チンケイ	陳珪	28	18	69	77	79	146	46	295	○	○	○	△	—	—
	チンケン	陳[illegible]	60	74	62	45	55	107	134	213	△	△	△	△	△	△
	チンシン	陳震	34	36	66	77	43	143	70	337	○	○	○	△	○	○
	チンタイ	陳泰	67	80	78	69	69	147	147	60	△	△	△	△	△	○
	チントウ	陳登	40	26	70	72	75	142	66	258	○	○	○	△	○	—
	チンブ	陳武	56	71	56	49	39	105	127	295	○	○	△	△	—	—
	チンリン	陳琳	53	21	80	67	56	147	74	275	○	○	○	○	—	—
テ	テイイク	程昱	82	25	91	80	74	171	107	79	△	○	○	○	—	—
	テイギン	程銀	63	68	35	31	45	66	131	372	○	○	○	○	—	—

外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	雷	修	罵	虚	武将名
×	情	×	×	×	×	流	×	×	歩	×	×	海	×	×	同	×	×	×	連	×	修	×	×	程普
×	情	×	×	×	×	流	×	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	虚	程武
外	×	人	製	作	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	程秉
×	×	人	×	作	×	×	×	×	×	×	弓	海	火	×	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	丁奉
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	徹里吉
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	典韋
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	田続
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	混	連	×	×	×	×	田疇
外	情	人	×	作	駆	流	×	諜	×	×	×	×	火	×	×	×	×	混	連	×	修	×	虚	田豊
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	土安
×	情	人	製	×	駆	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	×	董允
×	情	人	×	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	滕胤
×	情	×	製	×	×	×	×	×	歩	×	弓	×	火	石	×	×	×	混	×	×	修	罵	虚	鄧艾
×	情	×	×	×	×	流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	党均
外	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	董厥
×	×	人	×	作	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	鄧賢
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	陶謙
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	董衡
外	情	人	製	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	修	×	虚	鄧芝
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	唐咨
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	海	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	董襲
×	×	×	製	×	×	×	焼	×	×	×	×	海	火	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	陶濬
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	騎	×	×	×	×	×	×	×	混	連	×	修	×	×	董承
×	×	人	×	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	董昭
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	×	火	×	×	×	×	混	×	×	×	罵	虚	董卓
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	鄧忠
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	董荼那
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	踏頓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	董旻
×	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	董和
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	杜瓊
×	情	×	製	×	×	流	×	×	歩	騎	×	海	火	×	×	×	×	×	連	×	修	×	虚	杜預
×	×	×	×	作	×	×	焼	×	×	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	裴秀
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	馬玩
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	馬休
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	馬遵
×	情	人	製	作	駆	流	×	諜	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	連	×	修	×	虚	馬謖
×	×	×	×	×	×	×	焼	諜	×	騎	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	馬岱
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	馬忠
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	馬忠
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	馬超
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	馬鉄
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	騎	×	×	×	×	同	×	×	混	×	×	修	罵	×	馬騰
×	×	×	×	×	×	流	焼	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	馬邈
外	情	人	×	作	駆	流	×	諜	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	連	×	修	×	×	馬良
×	×	人	×	×	駆	流	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	万彧
×	情	人	×	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	樊建
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	潘璋

	読み	武将名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
テ	テイフ	程普	85	68	82	72	86	154	153	28	○	○	○	○	○	—
	テイブ	程武	58	44	80	66	71	146	102	141	△	△	△	△	○	○
	テイヘイ	程秉	21	17	68	69	78	137	38	347	△	△	△	○	○	○
	テイホウ	丁奉	68	80	64	72	71	136	148	73	△	△	△	△	○	○
	テツリキツ	徹里吉	62	78	35	29	40	64	140	365	△	△	△	△	○	○
	テンイ	典韋	74	97	33	20	56	53	171	267	△	○	—	—	—	—
	デンゾク	田続	60	62	50	39	51	89	122	324	△	△	△	△	△	△
	デンチュウ	田疇	72	73	47	59	76	106	145	122	△	○	○	○	○	○
	デンポウ	田豊	84	44	92	82	74	174	128	44	○	○	—	—	—	—
ト	ドアン	土安	57	72	14	19	17	33	129	445	△	△	△	△	○	—
	トウイン	董允	67	18	85	87	70	172	85	122	△	△	△	△	○	○
	トウイン	滕胤	42	14	68	79	66	147	56	301	△	△	△	△	○	○
	トウガイ	鄧艾	93	85	93	81	75	174	178	12	△	△	△	△	△	○
	トウキン	党均	51	49	60	41	44	101	100	364	△	△	△	△	△	△
	トウケツ	董厥	68	60	70	71	63	141	128	111	△	△	△	△	△	○
	トウケン	鄧賢	64	69	66	70	61	136	133	117	△	○	○	○	—	—
	トウケン	陶謙	53	39	59	63	75	122	92	239	○	—	—	—	—	—
	トウコウ	董衡	75	70	44	37	74	81	145	204	△	△	○	○	—	—
	トウシ	鄧芝	69	51	84	78	93	162	120	46	△	△	△	△	○	○
	トウシ	唐咨	55	82	49	45	52	94	117	320	△	△	△	△	△	○
	トウシュウ	董襲	64	70	37	36	51	73	134	334	△	△	○	○	—	—
	トウシュン	陶濬	67	61	50	32	42	82	128	350	△	△	△	△	△	△
	トウショウ	董承	79	72	56	44	80	100	151	112	○	○	—	—	—	—
	トウショウ	董昭	49	52	63	77	60	140	101	195	△	○	○	○	○	○
	トウタク	董卓	78	89	55	47	46	102	167	158	○	—	—	—	—	—
	トウチュウ	鄧忠	71	78	53	42	60	95	149	186	△	△	△	△	△	△
	トウトナ	董荼那	61	71	28	20	22	48	132	428	△	△	△	△	○	—
	トウトン	蹋頓	57	69	37	34	42	71	126	382	△	○	○	—	—	—
	トウビン	董旻	45	55	49	33	45	82	100	396	○	—	—	—	—	—
	トウワ	董和	52	70	56	70	53	126	122	195	○	○	○	○	○	○
	トケイ	杜瓊	21	19	67	51	48	118	40	423	△	△	△	△	○	○
	ドヨ	杜預	84	86	82	71	79	153	170	23	△	△	△	△	△	△
ハ	ハイシュウ	裴秀	41	68	63	67	60	130	109	206	△	△	△	△	△	△
	バガン	馬玩	52	60	42	18	25	60	112	434	○	○	○	○	—	—
	バキュウ	馬休	48	56	48	36	51	84	104	382	△	○	○	○	—	—
	バジュン	馬遵	48	67	62	57	67	119	115	195	△	△	△	△	△	△
	バショク	馬謖	72	69	85	68	69	153	141	60	△	△	△	△	○	—
	バタイ	馬岱	77	83	47	39	73	86	160	141	△	○	○	○	○	○
	バチュウ	馬忠	78	69	52	31	60	83	147	236	△	△	△	△	△	○
	バチュウ	馬忠	54	58	51	44	47	95	112	344	△	△	○	○	○	—
	バチョウ	馬超	86	99	43	31	70	74	185	118	△	○	○	○	○	—
	バテツ	馬鉄	58	63	36	29	54	65	121	380	△	△	○	○	—	—
	バトウ	馬騰	88	93	54	46	87	100	181	57	○	○	○	○	—	—
	ババク	馬邈	54	33	32	49	26	81	87	435	△	△	△	△	△	△
	バリョウ	馬良	72	41	85	94	87	179	113	41	△	△	△	△	○	—
	バンイク	万彧	53	47	60	60	61	120	100	263	△	△	△	△	△	△
	ハンケン	樊建	54	31	68	64	65	132	85	260	△	△	△	△	△	○
	ハンショウ	潘璋	69	78	39	28	54	67	147	306	△	△	○	○	○	—

外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	[illegible]	風	混	連	[illegible]	修	罵	虚	武将名
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	×	×	×	石	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	芙稠
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	潘鳳
外	情	人	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	×	費褘
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	連	×	×	×	×	卑衍
×	情	×	×	作	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	費詩
×	情	人	×	×	駆	×	×	諜	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	糜竺
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	海	火	×	同	×	×	×	×	×	×	罵	×	糜芳
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	武安国
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	馮習
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	海	×	石	同	×	×	×	×	×	×	×	×	傅嬰
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	傅幹
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	傅僉
×	情	×	製	作	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	傅巽
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	傅彤
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	騎	×	×	火	石	×	×	×	混	×	×	修	×	×	文鴦
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	火	×	×	×	×	×	連	×	×	罵	×	文欽
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	文醜
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	弓	海	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	文聘
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	忙牙長
×	情	×	×	作	駆	流	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	逢紀
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	龐義
外	情	人	製	作	駆	×	×	諜	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	虚	法正
×	情	人	×	作	×	流	×	諜	歩	×	×	×	火	×	同	×	×	混	連	×	修	×	虚	龐統
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	虚	龐徳
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	鮑隆
×	情	人	製	×	×	流	×	×	×	×	×	海	火	×	×	×	×	混	×	×	×	×	虚	濮陽興
外	×	人	製	作	駆	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	歩騭
外	情	人	×	作	×	流	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	満寵
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	迷当大王
×	情	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	火	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	毛玠
×	情	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	孟獲
×	情	×	×	作	駆	×	焼	×	×	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	孟達
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	孟優
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	歩	騎	×	×	火	×	×	×	風	×	×	×	×	×	×	木鹿大王
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	弓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	楊懐
×	×	×	×	×	×	×	焼	諜	×	×	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	雍闓
×	情	×	×	作	駆	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	修	×	虚	楊儀
外	×	×	×	作	×	×	×	×	歩	×	弓	海	×	×	×	×	×	混	連	×	修	罵	虚	羊祜
×	情	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	海	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	楊済
×	情	人	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	楊修
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	楊秋
×	情	×	製	×	×	流	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	楊松
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	楊祚
×	情	人	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	楊彪
×	情	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	楊鋒
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	騎	弓	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	雷銅
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	雷薄
外	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	駱統

	読み	武將名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
ハ	ハンチュウ	樊稠	67	81	25	15	36	40	148	400	○	—	—	—	—	—
	ハンポウ	潘鳳	65	79	18	14	23	32	144	431	○	—	—	—	—	—
ヒ	ヒイ	費禕	38	17	75	88	82	163	55	204	△	△	△	△	○	○
	ヒエン	卑衍	72	71	56	50	65	106	143	162	△	△	△	△	○	○
	ヒシ	費詩	18	30	54	64	56	118	48	403	△	○	○	○	○	○
	ビジク	糜竺	35	40	65	78	80	143	75	209	○	○	○	○	—	—
	ビホウ	糜芳	60	66	24	19	22	43	126	439	○	○	○	○	○	—
フ	ブアンコク	武安国	55	69	21	18	21	39	124	443	○	—	—	—	—	—
	フウシュウ	馮習	61	60	40	41	51	81	121	347	△	△	△	△	○	—
	フエイ	傅嬰	74	68	58	44	63	102	142	179	△	△	△	○	○	○
	フカン	傅幹	40	44	65	79	60	144	84	241	△	△	○	○	○	○
	フセン	傅僉	68	81	45	46	62	91	149	191	△	△	△	△	△	△
	フソン	傅巽	35	43	67	74	53	141	78	289	△	○	○	○	○	—
	フトウ	傅彤	62	70	66	60	69	126	132	122	△	△	△	△	○	—
	ブンオウ	文鴦	73	81	41	40	56	81	154	230	△	△	△	△	△	△
	ブンキン	文欽	74	81	39	36	55	75	155	252	△	△	△	△	△	○
	ブンシュウ	文醜	85	96	20	12	57	32	181	297	○	○	—	—	—	—
	ブンペイ	文聘	77	84	23	15	56	38	161	341	△	○	○	○	○	○
ホ	ボウガチョウ	忙牙長	61	69	14	20	18	34	130	444	△	△	△	△	○	—
	ホウキ	逢紀	65	53	83	65	53	148	118	141	○	○	○	—	—	—
	ホウギ	龐羲	31	29	60	73	68	133	60	327	△	△	△	△	○	○
	ホウセイ	法正	74	45	84	87	80	171	119	54	△	△	○	○	—	—
	ホウトウ	龐統	90	60	98	86	83	184	150	15	△	△	△	△	—	—
	ホウトク	龐徳	82	96	71	35	70	106	178	75	△	△	○	○	—	—
	ホウリュウ	鮑隆	61	70	39	27	45	66	131	372	△	△	△	○	—	—
	ボクヨウコウ	濮陽興	63	57	71	83	65	154	120	102	△	△	△	△	△	△
	ホシツ	歩騭	25	20	84	71	72	155	45	289	△	△	△	○	○	○
マメモ	マンチョウ	満寵	72	37	81	69	92	150	109	80	△	○	○	○	○	○
	メイトウダイオウ	迷当大王	62	79	34	19	41	53	141	390	△	△	△	△	○	○
	モウカイ	毛玠	48	63	47	78	55	125	111	230	△	○	○	○	—	—
	モウカク	孟獲	81	90	42	24	57	66	171	223	△	△	△	△	○	○
	モウタツ	孟達	70	72	71	53	47	124	142	164	△	△	△	△	○	—
	モウユウ	孟優	70	82	19	14	28	33	152	416	△	△	△	△	○	○
	モクロクダイオウ	木鹿大王	61	79	27	31	43	58	140	376	△	△	△	○	○	—
ヨ	ヨウカイ	楊懐	63	76	45	31	58	76	139	287	○	○	○	○	—	—
	ヨウガイ	雍闓	55	74	42	30	51	72	129	350	△	△	△	△	○	—
	ヨウギ	楊儀	72	61	70	72	56	142	133	112	△	△	△	△	○	△
	ヨウコ	羊祜	90	73	80	78	85	158	163	21	△	△	△	△	△	△
	ヨウサイ	楊済	61	57	60	63	60	123	118	195	△	△	△	△	△	△
	ヨウシュウ	楊修	32	26	93	83	50	176	58	255	△	△	○	○	—	—
	ヨウシュウ	楊秋	58	66	17	12	34	29	124	441	△	△	○	○	○	○
	ヨウショウ	楊松	32	45	57	39	37	96	77	418	△	○	○	○	—	—
	ヨウソ	楊祚	72	63	45	39	40	84	135	332	△	△	△	△	○	○
	ヨウヒョウ	楊彪	41	57	62	71	72	133	98	187	○	○	—	—	—	—
	ヨウホウ	楊鋒	62	67	23	21	27	44	129	430	△	△	△	△	○	○
ラ	ライドウ	雷銅	78	86	45	32	54	77	164	216	○	○	○	○	—	—
	ライハク	雷薄	57	65	39	27	16	66	122	425	○	○	△	△	—	—
	ラクトウ	駱統	31	42	66	73	28	139	73	380	△	△	△	○	○	—

外	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	歩	騎	弓	海	火	石	同	天	風	混	連	雷	修	罵	虚	武将名
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	×	石	×	×	×	混	×	×	×	罵	×	李異
外	×	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	李恢
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	李傕
×	情	×	製	作	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	連	×	×	×	×	陸凱
外	情	人	製	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	海	×	石	同	×	×	×	連	×	修	罵	虚	陸抗
×	×	人	×	×	×	流	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	陸績
外	情	×	製	作	駆	×	焼	諜	歩	×	弓	海	火	×	同	×	×	混	連	×	修	×	虚	陸遜
×	情	×	製	×	×	×	焼	×	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	李厳
×	情	人	製	作	駆	流	焼	諜	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	李儒
×	×	×	×	作	駆	流	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	李粛
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	弓	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	李典
×	情	×	製	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	修	×	×	李豊
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	李鵬
×	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	劉永
×	×	人	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	劉焉
外	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	劉琦
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	劉賢
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	劉循
×	×	人	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	×	×	劉璋
×	×	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	修	罵	×	劉諶
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	虚	劉禅
×	×	人	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	劉琮
×	×	×	×	×	×	流	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	劉岱
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	劉度
外	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	劉巴
外	×	人	製	×	駆	×	焼	×	歩	×	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	修	罵	虚	劉備
×	情	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	連	×	修	×	×	劉表
×	×	×	×	×	×	×	焼	×	×	×	弓	×	火	石	×	×	×	×	×	×	修	×	×	劉封
×	情	人	製	作	駆	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	連	×	修	×	×	劉曄
×	×	×	×	×	駆	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	劉繇
×	情	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	劉理
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	留略
×	×	×	×	×	×	×	×	×	歩	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	呂威璜
×	×	×	製	×	×	×	焼	×	歩	×	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	廖化
×	×	×	×	作	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	梁興
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	海	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	凌操
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	海	火	×	×	×	×	×	連	×	×	罵	×	凌統
×	情	×	×	作	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	呂凱
外	情	×	製	×	駆	×	×	×	×	×	×	×	×	石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	呂義
×	×	×	製	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	混	×	×	×	×	×	呂虔
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	呂曠
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	×	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	呂翔
×	情	×	×	×	×	×	×	諜	×	×	×	×	×	×	同	×	×	×	×	×	×	×	×	呂範
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	騎	弓	×	火	×	×	×	×	×	×	×	×	罵	×	呂布
×	情	人	×	作	駆	×	焼	諜	歩	×	弓	海	×	×	×	×	×	混	連	×	修	×	虚	呂蒙
×	×	人	製	×	×	流	焼	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	倫直
外	情	人	製	×	×	流	×	諜	×	×	×	海	×	石	同	×	×	×	連	×	修	×	×	魯粛
×	×	人	製	作	駆	×	焼	×	×	騎	×	×	火	×	同	×	×	×	×	×	×	×	虚	盧植

読み	武将名	統	武	知	政	魅	内政値	軍事値	総合順位	1	2	3	4	5	6
リイ	李異	66	81	24	18	32	42	147	406	△	○	○	○	○	—
リカイ	李恢	73	60	86	77	79	163	133	46	△	○	△	△	○	—
リカク	李傕	47	63	44	40	28	84	110	403	○	○	—	—	—	—
リクガイ	陸凱	51	30	71	85	74	156	81	169	△	△	△	△	△	△
リクコウ	陸抗	94	72	80	72	85	152	166	22	△	△	△	△	△	△
リクセキ	陸績	30	22	67	53	64	120	52	888	△	△	○	○	○	○
リクソン	陸遜	96	79	97	87	95	184	175	3	△	△	△	○	○	○
リゲン	李厳	76	86	80	44	72	124	162	70	△	△	△	○	○	—
リジュ	李儒	67	20	90	84	44	174	87	185	○	—	—	—	—	—
リシュク	李粛	38	54	67	68	41	135	92	306	○	—	—	—	—	—
リテン	李典	70	72	46	38	55	84	142	263	○	○	○	○	○	○
リホウ	李豐	61	62	50	63	59	113	123	216	△	△	△	△	△	○
リホウ	李鵬	46	70	39	41	47	80	116	369	△	△	△	△	△	○
リュウエイ	劉永	46	53	64	69	60	133	99	228	△	△	△	△	△	○
リュウエン	劉焉	36	42	72	82	84	154	78	155	○	—	—	—	—	—
リュウキ	劉琦	47	13	73	61	68	134	60	324	△	△	○	○	—	—
リュウケン	劉賢	47	59	57	64	49	121	106	279	△	△	△	○	○	○
リュウジュン	劉循	72	58	51	45	60	96	130	251	△	△	△	○	○	○
リュウショウ	劉璋	48	53	50	63	82	113	101	213	○	○	○	○	—	—
リュウジン	劉諶	67	64	61	68	80	129	131	100	△	△	△	△	△	△
リュウゼン	劉禅	20	13	17	36	70	53	33	452	△	△	△	△	○	○
リュウソウ	劉琮	46	56	49	62	51	111	102	317	△	△	○	○	—	—
リュウタイ	劉岱	58	63	44	30	19	74	121	412	△	○	○	○	○	—
リュウド	劉度	44	53	55	62	64	117	97	270	△	△	△	○	—	—
リュウハ	劉巴	51	55	70	63	49	133	106	241	△	○	○	○	○	○
リュウビ	劉備	60	72	76	85	99	161	132	29	○	○	○	○	○	—
リュウヒョウ	劉表	70	65	69	74	68	143	135	88	○	○	○	—	—	—
リュウホウ	劉封	60	67	57	51	60	108	127	216	△	△	△	○	—	—
リュウヨウ	劉曄	56	33	83	76	79	159	89	122	△	○	○	○	○	○
リュウヨウ	劉繇	19	15	40	54	23	94	34	453	○	○	△	△	—	—
リュウリ	劉理	43	48	61	67	68	128	91	248	△	△	△	△	△	○
リュウリャク	留略	59	67	61	42	55	103	126	255	△	△	△	△	△	○
リョイコウ	呂威璜	55	66	51	40	44	91	121	337	△	△	○	○	○	—
リョウカ	廖化	61	63	60	47	65	107	124	213	△	△	△	○	○	○
リョウコウ	梁興	59	71	18	22	66	40	130	386	○	○	○	○	—	—
リョウソウ	凌操	72	83	23	14	50	37	155	372	△	△	○	—	—	—
リョウトウ	凌統	70	81	58	56	62	114	151	122	△	△	△	○	○	○
リョガイ	呂凱	30	43	67	75	70	142	73	252	△	△	△	△	○	○
リョギ	呂義	71	78	70	52	56	122	149	122	△	△	△	△	○	○
リョケン	呂虔	48	72	29	16	57	45	120	403	△	△	○	○	○	—
リョコウ	呂曠	62	72	30	25	52	55	134	376	△	△	○	—	—	—
リョショウ	呂翔	67	77	22	17	42	39	144	398	△	△	○	—	—	—
リョハン	呂範	26	30	71	76	74	147	56	275	△	○	○	○	○	○
リョフ	呂布	78	100	30	13	40	43	178	327	○	○	—	—	—	—
リョモウ	呂蒙	92	85	90	62	87	152	177	18	△	△	○	○	—	—
リンチョク	倫直	41	57	66	60	64	126	98	241	△	△	△	△	○	○
ロシュク	魯粛	80	57	92	95	90	187	137	19	△	△	○	○	—	—
ロショク	盧植	86	66	82	70	83	152	152	33	○	—	—	—	—	—

董卓、都洛陽を制す

開発(順位)	治水(順位)	商業(順位)	技術(順位)	現役	士気	訓練	兵士	軍馬	弩	強弩	都市名
21(40)	44(20)	22(42)	25(39)	0	0	0	0	3	0	0	襄平
26(38)	42(24)	24(41)	21(43)	3	40	60	12000	60	20	0	北平
24(39)	47(17)	20(43)	24(40)	0	0	0	0	3	0	0	代県
20(42)	47(17)	26(38)	24(40)	0	0	0	0	3	0	0	晋陽
58(12)	36(31)	58(11)	43(13)	15	36	58	36500	50	40	0	南皮
56(13)	37(30)	54(14)	30(31)	4	70	51	10000	20	20	0	平原
59(10)	39(29)	51(18)	38(20)	3	36	50	11400	40	20	0	鄴
32(33)	80(1)	33(34)	36(21)	3	28	48	9200	25	25	0	北海
30(35)	60(7)	31(37)	32(27)	1	30	40	8000	30	30	0	濮陽
60(7)	44(20)	41(25)	40(17)	8	59	70	22000	60	40	20	陳留
76(1)	28(42)	78(1)	72(1)	13	36	66	30600	80	80	50	洛陽
62(5)	41(26)	44(22)	45(10)	3	40	60	15000	0	60	0	弘農
71(2)	21(43)	73(2)	71(2)	7	42	62	20400	80	80	50	長安
34(32)	60(7)	32(36)	29(36)	0	0	0	0	3	0	0	安定
36(30)	61(6)	33(34)	28(37)	0	0	0	0	3	0	0	天水
30(35)	64(5)	40(28)	30(31)	4	55	68	18000	100	0	0	西涼
55(15)	45(19)	54(14)	41(15)	2	44	54	9400	30	20	0	下邳
56(13)	44(20)	54(14)	44(12)	4	46	55	9700	20	20	0	徐州
48(21)	59(10)	59(10)	62(4)	0	0	0	0	3	0	0	許昌
42(27)	52(13)	50(19)	65(3)	1	32	56	10000	10	40	0	譙
44(25)	51(14)	50(19)	62(4)	0	0	0	0	3	0	0	汝南
49(20)	58(11)	57(12)	60(6)	5	40	48	24900	40	40	0	宛
66(4)	36(31)	41(25)	30(31)	0	0	0	0	3	0	0	新野
69(3)	40(27)	72(3)	51(7)	4	46	30	13600	20	60	30	襄陽
61(6)	36(31)	40(28)	33(25)	0	0	0	0	3	0	0	上庸
60(7)	32(37)	42(23)	30(31)	2	30	50	9800	0	40	0	江夏
60(7)	34(36)	48(21)	30(31)	1	26	48	10200	30	30	0	江陵
50(18)	44(20)	35(33)	31(29)	0	0	0	0	3	0	0	武陵
59(10)	49(16)	55(13)	39(18)	9	65	68	14700	40	20	10	長沙
51(17)	40(27)	36(31)	39(18)	0	0	0	0	3	0	0	桂陽
50(18)	42(24)	36(31)	36(21)	0	0	0	0	3	0	0	零陵
42(27)	30(41)	68(6)	32(27)	2	25	36	9800	30	10	0	寿春
45(24)	36(31)	72(3)	42(14)	2	34	40	9200	20	20	0	建業
38(29)	31(39)	69(5)	36(21)	2	36	30	8500	10	20	0	呉
36(30)	32(37)	62(9)	33(25)	3	42	30	7800	10	25	0	会稽
30(35)	31(39)	63(8)	31(29)	0	0	0	0	3	0	0	廬江
32(33)	36(31)	66(7)	34(24)	0	0	0	0	3	0	0	柴桑
47(22)	68(2)	41(25)	41(15)	0	0	0	0	3	0	0	漢中
44(25)	65(4)	42(23)	45(10)	0	0	0	0	3	0	0	下弁
46(23)	60(7)	40(28)	46(9)	2	32	49	8000	20	20	0	梓潼
52(16)	67(3)	52(17)	49(8)	6	30	48	8400	20	20	0	成都
21(40)	55(12)	26(40)	24(40)	0	0	0	0	3	0	0	永安
20(42)	51(14)	26(38)	26(38)	1	37	52	8100	20	20	0	江州

劇本１　189年12月

都市名	読み	支配君主	太守	軍師	侍中	人口(順位)	民忠(順位)	金(順位)	兵糧(順位)
襄平	ジョウヘイ	—	—	—	—	63000(43)	40(40)	100(27)	300(27)
北平	ホクヘイ	公孫瓚	公孫瓚	—	—	77000(42)	65(13)	2600(25)	5500(17)
代県	ダイケン	—	—	—	—	109000(36)	42(35)	100(27)	300(27)
晋陽	シンヨウ	—	—	—	—	84000(41)	41(37)	100(27)	300(27)
南皮	ナンピ	袁紹	袁紹	田豊	沮授	405000(5)	68(9)	4800(5)	9700(2)
平原	ヘイゲン	劉備	劉備	—	—	360000(8)	75(1)	3600(12)	6100(11)
鄴	ギョウ	韓馥	韓馥	—	—	188000(25)	66(12)	3900(9)	7200(7)
北海	ホッカイ	孔融	孔融	—	—	86000(40)	72(2)	4000(8)	5500(17)
濮陽	ボクヨウ	喬瑁	喬瑁	—	—	161000(27)	60(16)	3100(19)	6200(8)
陳留	チンリュウ	曹操	曹操	—	—	215000(19)	68(9)	4400(6)	7500(6)
洛陽	ラクヨウ	董卓	董卓	李儒	—	725000(1)	50(26)	5600(2)	9700(2)
弘農	コウノウ	董卓	華雄	—	—	129000(31)	52(25)	3000(21)	6200(8)
長安	チョウアン	董卓	李傕	賈詡	—	298000(12)	60(16)	6600(1)	10500(1)
安定	アンテイ	—	—	—	—	87000(39)	42(35)	100(27)	300(27)
天水	テンスイ	—	—	—	—	115000(35)	40(40)	100(27)	300(27)
西涼	セイリョウ	馬騰	馬騰	—	—	90000(38)	58(22)	3300(15)	5900(13)
下邳	カヒ	陶謙	糜芳	—	—	162000(26)	71(4)	3100(19)	5500(17)
徐州	ジョシュウ	陶謙	陶謙	—	—	190000(24)	70(6)	3300(15)	5900(13)
許昌	キョショウ	—	—	—	—	440000(3)	60(16)	100(27)	300(27)
譙	ショウ	孔伷	孔伷	—	—	401000(6)	60(16)	3200(18)	6000(12)
汝南	ジョナン	—	—	—	—	415000(4)	44(33)	100(27)	300(27)
宛	エン	袁術	袁術	—	—	392000(7)	70(6)	4900(4)	5700(15)
新野	シンヤ	—	—	—	—	290000(14)	50(26)	100(27)	300(27)
襄陽	ジョウヨウ	劉表	劉表	—	蒯越	525000(2)	72(2)	5500(3)	8700(4)
上庸	ジョウヨウ	—	—	—	—	342000(9)	48(29)	100(27)	300(27)
江夏	コウカ	劉表	黄祖	—	韓嵩	136000(28)	65(13)	2700(24)	4500(22)
江陵	コウリョウ	劉表	蔡瑁	—	—	215000(19)	69(8)	3900(9)	5600(16)
武陵	ブリョウ	—	—	—	—	122000(32)	47(30)	100(27)	300(27)
長沙	チョウサ	孫堅	孫堅	—	—	297000(13)	71(4)	3900(9)	8000(5)
桂陽	ケイヨウ	—	—	—	—	212000(21)	50(26)	100(27)	300(27)
零陵	レイリョウ	—	—	—	—	270000(16)	46(32)	100(27)	300(27)
寿春	ジュシュン	劉繇	劉繇	—	—	136000(29)	56(24)	3600(12)	5200(20)
建業	ケンギョウ	劉繇	陳横	—	—	285000(15)	57(23)	2900(22)	4500(22)
呉	ゴ	厳白虎	厳白虎	—	—	220000(18)	41(37)	3300(15)	4500(22)
会稽	カイケイ	王朗	王朗	—	—	116000(34)	60(16)	3500(14)	4800(21)
廬江	ロコウ	—	—	—	—	120000(33)	40(40)	100(27)	300(27)
柴桑	サイソウ	—	—	—	—	200000(23)	44(33)	100(27)	300(27)
漢中	カンチュウ	—	—	—	—	155000(28)	41(37)	100(27)	300(27)
下弁	カベン	—	—	—	—	98000(37)	40(40)	100(27)	300(27)
梓潼	シドウ	劉焉	楊懐	—	—	236000(17)	61(15)	2900(22)	4000(25)
成都	セイト	劉焉	劉焉	—	—	310000(10)	68(9)	4400(6)	6200(8)
永安	エイアン	—	—	—	—	309000(11)	47(30)	100(27)	300(27)
江州	コウシュウ	劉焉	厳顔	—	—	210000(22)	60(16)	2500(26)	3600(26)

飛将軍、中原に舞う

開発(順位)	治水(順位)	商業(順位)	技術(順位)	現役	士気	訓練	兵士	軍馬	弩	強弩	都市名
22(41)	41(25)	23(43)	26(39)	0	0	0	0	3	0	0	襄平
30(36)	44(19)	27(39)	22(43)	2	40	65	15200	60	30	0	北平
25(39)	45(17)	24(41)	25(42)	0	0	0	0	3	0	0	代県
22(41)	46(16)	26(40)	26(39)	0	0	0	0	3	0	0	晋陽
60(7)	40(31)	62(9)	45(10)	13	36	61	21000	30	60	30	南皮
59(9)	41(25)	55(15)	36(23)	5	45	52	9600	30	50	15	平原
61(6)	41(25)	53(16)	42(15)	5	30	50	11200	20	50	0	鄴
37(30)	85(1)	34(33)	37(19)	1	36	48	9800	30	30	0	北海
31(37)	60(7)	34(33)	32(29)	9	58	52	16500	80	20	0	濮陽
58(11)	42(22)	45(22)	37(19)	0	0	0	0	3	0	0	陳留
55(15)	41(25)	58(11)	56(6)	13	50	70	22600	50	50	25	洛陽
64(3)	42(22)	45(22)	46(9)	9	51	72	20100	50	30	0	弘農
78(1)	35(35)	75(1)	72(1)	8	27	62	19200	90	60	60	長安
33(34)	60(7)	31(36)	30(34)	0	0	0	0	3	0	0	安定
35(32)	59(10)	31(36)	29(36)	0	0	0	0	3	0	0	天水
34(33)	85(4)	44(24)	35(26)	8	55	69	15100	150	0	0	西涼
54(16)	44(19)	56(13)	42(15)	6	71	54	9500	40	30	0	下邳
57(12)	43(21)	56(13)	45(10)	4	70	52	9600	40	30	0	徐州
47(21)	58(11)	58(11)	63(2)	0	0	0	0	3	0	0	許昌
41(28)	50(14)	50(19)	61(3)	0	0	0	0	3	0	0	譙
42(27)	50(14)	48(21)	61(3)	0	0	0	0	3	0	0	汝南
56(13)	60(7)	62(9)	61(3)	5	40	48	21400	60	40	40	宛
63(4)	33(40)	38(29)	31(31)	0	0	0	0	3	0	0	新野
70(2)	42(22)	71(2)	55(7)	5	25	30	13400	80	60	60	襄陽
59(9)	34(38)	38(28)	31(31)	0	0	0	0	3	0	0	上庸
60(7)	35(35)	44(24)	31(31)	4	40	35	11000	40	40	0	江夏
62(5)	36(34)	50(19)	32(29)	1	24	32	9200	0	40	20	江陵
51(18)	41(25)	33(35)	28(37)	0	0	0	0	3	0	0	武陵
56(13)	45(17)	53(16)	37(19)	0	0	0	0	3	0	0	長沙
47(21)	39(32)	36(32)	38(18)	0	0	0	0	3	0	0	桂陽
49(20)	41(25)	37(31)	37(19)	0	0	0	0	3	0	0	零陵
45(25)	31(43)	68(4)	33(28)	4	20	36	10600	20	20	0	寿春
46(23)	39(32)	70(3)	44(13)	2	40	36	9200	50	20	10	建業
37(30)	32(41)	68(4)	35(26)	2	33	40	7200	20	40	0	呉
38(29)	34(38)	63(7)	36(23)	3	44	45	7900	30	60	0	会稽
33(34)	32(41)	65(6)	36(23)	11	69	67	7500	30	30	0	廬江
33(34)	35(35)	63(7)	30(34)	0	0	0	0	3	0	0	柴桑
50(19)	71(2)	43(26)	42(15)	4	68	32	7500	0	60	0	漢中
43(26)	64(5)	41(28)	43(14)	0	0	0	0	3	0	0	下弁
46(23)	61(6)	42(27)	45(10)	4	41	50	7000	20	30	0	梓潼
54(16)	66(3)	53(16)	50(8)	7	42	51	12500	80	60	30	成都
21(43)	52(13)	24(41)	26(39)	0	0	0	0	3	0	0	永安
23(40)	53(12)	29(38)	28(37)	4	40	52	7200	40	20	0	江州

劇本２　194年11月

都市名	読み	支配君主	太守	軍師	侍中	人口(順位)	民忠(順位)	金(順位)	兵糧(順位)
襄平	ジョウヘイ	——	——	——	——	65000(43)	40(37)	100(26)	300(26)
北平	ホクヘイ	公孫瓚	公孫瓚	——	——	85000(42)	60(14)	2800(23)	6000(12)
代県	ダイケン	——	——	——	——	113000(36)	38(42)	100(26)	300(26)
晋陽	シンヨウ	——	——	——	——	87000(41)	40(37)	100(26)	300(26)
南皮	ナンピ	袁紹	袁紹	田豊	——	431000(5)	70(3)	4100(7)	10600(2)
平原	ヘイゲン	袁紹	郭図	——	沮授	375000(9)	55(21)	3900(9)	7600(7)
鄴	ギョウ	袁紹	文醜	——	——	190000(25)	65(8)	4000(8)	8500(5)
北海	ホッカイ	孔融	孔融	——	——	92000(39)	66(7)	3600(14)	4900(19)
濮陽	ボクヨウ	呂布	呂布	——	陳宮	173000(26)	42(34)	3300(18)	6700(8)
陳留	チンリュウ	——	——	——	——	224000(22)	57(19)	100(26)	300(26)
洛陽	ラクヨウ	曹操	曹操	郭嘉	荀彧	619000(1)	55(21)	4200(6)	7900(6)
弘農	コウノウ	曹操	夏侯惇	程昱	荀攸	139000(31)	57(19)	3600(14)	6300(10)
長安	チョウアン	李傕	李傕	賈詡	——	302000(14)	48(27)	7200(1)	11600(1)
安定	アンテイ	——	——	——	——	92000(39)	40(37)	100(26)	300(26)
天水	テンスイ	——	——	——	——	129000(33)	40(37)	100(26)	300(26)
西涼	セイリョウ	馬騰	馬騰	——	——	97000(38)	59(17)	3800(11)	6200(11)
下邳	カヒ	劉備	劉備	——	——	173000(26)	68(5)	3300(18)	5600(16)
徐州	ジョシュウ	劉備	関羽	——	——	196000(24)	72(1)	3400(16)	6000(12)
許昌	キョショウ	——	——	——	——	497000(3)	60(14)	100(26)	300(26)
譙	ショウ	——	——	——	——	444000(4)	52(24)	100(26)	300(26)
汝南	ジョナン	——	——	——	——	430000(6)	45(31)	100(26)	300(26)
宛	エン	袁術	袁術	——	——	401000(7)	65(8)	7200(1)	8600(4)
新野	シンヤ	——	——	——	——	321000(12)	45(31)	100(26)	300(26)
襄陽	ジョウヨウ	劉表	劉表	——	韓嵩	585000(2)	72(1)	6800(3)	9200(3)
上庸	ジョウヨウ	——	——	——	——	376000(8)	46(29)	100(26)	300(26)
江夏	コウカ	劉表	蔡瑁	——	蒯越	149000(30)	65(8)	3000(21)	4700(21)
江陵	コウリョウ	劉表	霍峻	——	——	234000(19)	70(3)	4500(5)	5800(15)
武陵	ブリョウ	——	——	——	——	129000(33)	41(36)	100(26)	300(26)
長沙	チョウサ	——	——	——	——	320000(13)	60(14)	100(26)	300(26)
桂陽	ケイヨウ	——	——	——	——	226000(21)	42(34)	100(26)	300(26)
零陵	レイリョウ	——	——	——	——	301000(15)	40(37)	100(26)	300(26)
寿春	ジュシュン	劉繇	劉繇	——	——	154000(29)	58(18)	3700(12)	5500(17)
建業	ケンギョウ	劉繇	太史慈	——	——	289000(16)	55(21)	3400(16)	4900(19)
呉	ゴ	厳白虎	厳白虎	——	——	229000(20)	44(33)	3100(20)	4600(22)
会稽	カイケイ	王朗	王朗	——	——	124000(35)	65(8)	3700(12)	5200(18)
廬江	ロコウ	孫策	孫策	周瑜	——	136000(32)	50(26)	2500(25)	4500(23)
柴桑	サイソウ	——	——	——	——	212000(23)	46(29)	100(26)	300(26)
漢中	カンチュウ	張魯	張魯	——	——	170000(28)	51(25)	3900(9)	6000(12)
下弁	カベン	——	——	——	——	108000(37)	38(42)	100(26)	300(26)
梓潼	シドウ	劉璋	張任	——	——	255000(18)	62(13)	3000(21)	4300(24)
成都	セイト	劉璋	劉璋	——	張松	358000(10)	68(5)	5100(4)	6700(8)
永安	エイアン	——	——	——	——	324000(11)	48(27)	100(26)	300(26)
江州	コウシュウ	劉璋	厳顔	——	——	256000(17)	63(12)	2800(23)	3800(25)

劉備、新野に雌伏す

開発(順位)	治水(順位)	商業(順位)	技術(順位)	現役	士気	訓練	兵士	軍馬	弩	強弩	都市名
25(41)	40(31)	24(43)	25(42)	2	32	51	7000	40	40	20	襄平
31(38)	43(24)	30(39)	23(43)	2	34	51	7200	20	50	0	北平
26(39)	46(16)	25(42)	29(39)	1	33	54	7000	20	60	0	代県
21(43)	45(18)	27(40)	28(41)	0	0	0	0	3	0	0	晋陽
60(8)	42(27)	61(11)	48(10)	3	31	55	19200	30	60	20	南皮
58(12)	44(21)	56(15)	39(20)	3	36	57	8000	20	50	10	平原
60(8)	42(27)	55(16)	43(14)	3	33	51	8200	20	40	0	鄴
40(29)	83(1)	35(33)	40(18)	5	30	52	9500	40	40	0	北海
33(37)	61(8)	36(32)	33(32)	4	52	71	9800	80	40	0	濮陽
59(10)	43(24)	47(23)	40(18)	4	50	70	8200	60	30	30	陳留
69(3)	45(18)	67(5)	66(3)	3	56	77	10000	100	60	60	洛陽
63(5)	44(21)	48(22)	50(9)	6	52	71	9200	50	20	0	弘農
79(1)	36(37)	77(1)	75(1)	4	50	73	12600	90	50	30	長安
36(34)	58(10)	34(36)	35(27)	0	0	0	0	3	0	0	安定
39(30)	61(8)	32(37)	30(38)	4	44	81	21600	80	20	0	天水
37(33)	69(3)	45(25)	36(25)	9	48	81	20900	120	0	0	西涼
55(13)	45(18)	58(13)	43(14)	5	50	71	9500	40	40	0	下邳
59(10)	43(24)	57(14)	44(13)	4	51	70	8200	50	40	0	徐州
53(17)	62(7)	63(9)	68(2)	10	59	77	12600	100	80	40	許昌
44(26)	52(14)	50(21)	63(4)	2	57	76	8000	60	20	0	譙
46(24)	51(15)	51(20)	62(5)	3	56	71	9200	0	0	50	汝南
53(17)	57(11)	59(12)	59(6)	0	0	0	0	3	0	0	宛
68(4)	36(37)	40(29)	34(30)	10	72	56	7200	50	40	0	新野
72(2)	46(16)	73(2)	56(7)	4	36	39	9000	100	50	50	襄陽
55(13)	35(39)	40(29)	31(36)	0	0	0	0	3	0	0	上庸
61(7)	38(35)	46(24)	32(34)	4	50	40	10200	30	60	0	江夏
63(5)	40(31)	55(16)	35(27)	3	37	36	14500	0	50	50	江陵
53(17)	42(27)	35(33)	31(36)	4	36	38	10500	20	60	0	武陵
55(13)	44(21)	52(19)	36(25)	0	0	0	0	3	0	0	長沙
48(23)	38(35)	35(33)	37(23)	0	0	0	0	3	0	0	桂陽
46(24)	41(30)	40(29)	39(20)	0	0	0	0	3	0	0	零陵
44(26)	33(41)	70(4)	35(27)	0	0	0	0	3	0	0	寿春
49(21)	39(33)	72(3)	48(10)	8	68	61	19200	30	70	50	建業
39(30)	31(43)	67(5)	34(30)	2	67	60	10200	20	50	0	呉
39(30)	35(39)	64(8)	37(23)	3	62	60	9100	0	40	0	会稽
34(36)	33(41)	67(5)	38(22)	8	65	67	14200	10	50	20	廬江
35(35)	39(33)	63(9)	33(32)	9	67	66	12000	10	50	30	柴桑
51(20)	74(2)	42(28)	43(14)	4	75	39	15200	0	70	0	漢中
42(28)	65(5)	43(26)	42(17)	0	0	0	0	3	0	0	下弁
49(21)	63(6)	43(26)	45(12)	4	41	55	8600	20	40	0	梓潼
55(13)	67(4)	54(18)	55(8)	6	40	56	12400	70	70	30	成都
24(42)	55(13)	27(40)	29(39)	3	42	54	10900	20	40	0	永安
26(39)	57(11)	31(38)	32(34)	3	44	58	9000	30	30	30	江州

劇本 3　201年10月

都市名	読み	支配君主	太守	軍師	侍中	人口(順位)	民忠(順位)	金(順位)	兵糧(順位)
襄平	ジョウヘイ	袁紹	袁尚	——	——	67000(43)	36(42)	2700(32)	5000(24)
北平	ホクヘイ	袁紹	審配	——	——	86000(42)	52(25)	2600(33)	4900(26)
代県	ダイケン	袁紹	袁熙	——	——	119000(36)	41(39)	2900(28)	4700(30)
晋陽	シンヨウ	——	——	——	——	90000(41)	35(43)	100(35)	300(35)
南皮	ナンピ	袁紹	袁紹	——	——	449000(6)	62(11)	4000(10)	9100(4)
平原	ヘイゲン	袁紹	張郃	——	——	386000(9)	51(27)	3700(14)	6600(12)
鄴	ギョウ	袁紹	逢紀	——	——	213000(24)	52(25)	3100(24)	6100(15)
北海	ホッカイ	袁紹	袁譚	——	——	93000(40)	56(19)	3000(27)	6400(14)
濮陽	ボクヨウ	曹操	曹洪	——	——	181000(27)	55(21)	4000(10)	6800(9)
陳留	チンリュウ	曹操	于禁	——	——	226000(23)	65(5)	4500(7)	5600(18)
洛陽	ラクヨウ	曹操	張繍	——	——	736000(1)	60(15)	5300(5)	8600(5)
弘農	コウノウ	曹操	夏侯惇	荀攸	——	144000(31)	62(11)	3900(12)	6700(10)
長安	チョウアン	曹操	毛玠	賈詡	——	310000(15)	55(21)	8100(1)	12400(1)
安定	アンテイ	——	——	——	——	97000(39)	40(40)	100(35)	300(35)
天水	テンスイ	馬騰	馬岱	——	——	129000(34)	45(34)	3400(20)	6000(17)
西涼	セイリョウ	馬騰	馬騰	——	——	101000(38)	63(10)	4200(8)	6600(12)
下邳	カヒ	曹操	曹仁	楊修	——	187000(26)	65(5)	3700(14)	6100(15)
徐州	ジョシュウ	曹操	夏侯淵	——	——	190000(25)	68(4)	3500(18)	7000(8)
許昌	キョショウ	曹操	曹操	郭嘉	荀彧	536000(3)	70(2)	7100(3)	9900(3)
譙	ショウ	曹操	臧覇	——	——	451000(5)	55(21)	2900(28)	4400(31)
汝南	ジョナン	曹操	徐晃	程昱	——	485000(4)	50(29)	3100(24)	5200(22)
宛	エン	——	——	——	——	412000(7)	45(34)	100(35)	300(35)
新野	シンヤ	劉備	劉備	——	——	352000(11)	56(19)	3400(20)	4100(32)
襄陽	ジョウヨウ	劉表	劉表	——	蒯越	639000(2)	70(2)	7800(2)	11000(2)
上庸	ジョウヨウ	——	——	——	——	396000(8)	44(37)	100(35)	300(35)
江夏	コウカ	劉表	黄祖	——	——	151000(30)	65(5)	3300(22)	5200(22)
江陵	コウリョウ	劉表	蔡瑁	——	——	247000(19)	72(1)	5000(6)	6700(10)
武陵	ブリョウ	劉表	蘇飛	——	韓嵩	132000(33)	48(32)	3700(14)	4900(26)
長沙	チョウサ	——	——	——	——	340000(13)	50(29)	100(35)	300(35)
桂陽	ケイヨウ	——	——	——	——	235000(21)	44(37)	100(35)	300(35)
零陵	レイリョウ	——	——	——	——	320000(14)	45(34)	100(35)	300(35)
寿春	ジュシュン	——	——	——	——	154000(29)	50(29)	100(35)	300(35)
建業	ケンギョウ	孫権	孫権	周瑜	張昭	293000(17)	60(15)	3500(18)	5500(20)
呉	ゴ	孫権	孫瑜	——	張紘	242000(20)	48(32)	2900(28)	4800(29)
会稽	カイケイ	孫権	孫静	——	——	129000(34)	62(11)	3600(17)	5500(20)
廬江	ロコウ	孫権	周泰	——	——	136000(32)	60(15)	2800(31)	4900(26)
柴桑	サイソウ	孫権	凌操	魯粛	諸葛瑾	227000(22)	51(27)	3900(12)	5000(24)
漢中	カンチュウ	張魯	張魯	——	——	176000(28)	62(11)	4200(8)	7800(6)
下弁	カベン	——	——	——	——	111000(37)	40(40)	100(35)	300(35)
梓潼	シドウ	劉璋	呉懿	——	——	260000(18)	60(15)	3100(24)	5600(18)
成都	セイト	劉璋	劉璋	——	張松	376000(10)	65(5)	6300(4)	7700(7)
永安	エイアン	劉璋	呉蘭	——	法正	349000(12)	55(21)	2600(33)	3500(34)
江州	コウシュウ	劉璋	厳顔	——	——	310000(15)	65(5)	3300(22)	4000(33)

臥龍、赤壁に飛龍す

開発(順位)	治水(順位)	商業(順位)	技術(順位)	現役	士気	訓練	兵士	軍馬	弩	強弩	都市名
26(42)	41(33)	25(43)	26(41)	4	50	68	10200	60	30	0	襄平
32(38)	44(24)	30(38)	25(42)	2	51	67	12500	40	40	0	北平
27(40)	48(16)	26(42)	30(39)	3	50	66	9700	40	20	0	代県
24(43)	46(19)	30(38)	30(39)	2	52	70	8100	40	20	0	晋陽
62(6)	43(28)	61(11)	50(11)	3	59	67	13600	60	40	40	南皮
60(8)	45(20)	58(15)	40(19)	3	51	85	12000	0	50	0	平原
63(4)	44(24)	56(16)	45(13)	4	49	66	10000	70	50	50	鄴
41(30)	88(1)	36(34)	41(17)	3	52	70	20600	50	0	0	北海
36(36)	63(8)	37(33)	35(30)	3	53	71	15800	50	0	20	濮陽
60(9)	45(20)	48(23)	40(19)	2	56	69	10200	70	40	0	陳留
75(2)	48(16)	73(3)	71(2)	2	54	67	20100	80	80	30	洛陽
63(4)	45(20)	49(22)	51(10)	3	52	70	13500	60	0	30	弘農
80(1)	35(42)	78(1)	74(1)	4	54	72	15200	100	100	60	長安
36(36)	56(12)	33(36)	37(26)	0	0	0	0	3	0	0	安定
40(31)	62(9)	31(37)	33(33)	5	40	81	19200	180	20	0	天水
38(35)	70(3)	47(25)	37(26)	7	44	80	15200	200	0	0	西涼
54(20)	45(20)	59(13)	44(14)	0	0	0	0	3	0	0	下邳
59(11)	42(29)	56(16)	41(17)	0	0	0	0	3	0	0	徐州
59(11)	65(5)	66(9)	69(3)	6	56	79	34200	100	100	60	許昌
43(28)	51(15)	51(19)	62(4)	0	0	0	0	3	0	0	譙
45(25)	52(14)	50(21)	60(5)	0	0	0	0	3	0	0	汝南
55(16)	69(10)	60(12)	60(5)	4	55	72	22500	80	60	60	宛
58(13)	26(43)	30(38)	24(43)	5	58	77	26000	60	80	0	新野
71(3)	47(18)	72(4)	54(9)	10	58	79	38200	160	120	80	襄陽
55(16)	36(40)	41(29)	33(33)	0	0	0	0	3	0	0	上庸
61(8)	40(37)	48(23)	32(37)	20	72	56	17800	50	50	50	江夏
62(6)	44(24)	59(13)	40(19)	7	44	71	21800	0	80	80	江陵
56(14)	44(24)	39(31)	34(32)	2	55	50	10200	60	30	30	武陵
55(16)	42(29)	51(19)	33(33)	3	50	57	9800	60	30	30	長沙
50(22)	41(33)	39(31)	40(19)	2	54	52	9200	30	30	60	桂陽
47(24)	41(33)	40(30)	39(25)	3	55	51	11500	30	30	60	零陵
45(25)	36(40)	68(7)	37(26)	0	0	0	0	3	0	0	寿春
54(20)	42(29)	78(1)	55(7)	12	66	67	27200	40	100	80	建業
44(27)	37(39)	70(5)	35(30)	6	65	61	8200	20	60	0	呉
43(28)	41(33)	67(8)	40(19)	5	63	63	10200	0	40	40	会稽
39(34)	39(38)	69(6)	40(19)	12	64	67	28200	30	90	60	廬江
40(31)	42(29)	65(10)	36(29)	8	65	61	17200	30	60	60	柴桑
55(16)	78(2)	43(27)	44(14)	4	77	38	19200	0	90	10	漢中
40(31)	64(7)	45(26)	44(14)	0	0	0	0	3	0	0	下弁
50(22)	65(5)	42(28)	48(12)	5	42	56	11000	20	60	10	梓潼
56(14)	70(3)	55(18)	55(7)	6	44	58	10200	80	100	40	成都
27(40)	54(13)	30(38)	31(38)	4	46	55	10700	20	60	10	永安
29(39)	57(11)	34(35)	33(33)	5	44	59	10500	40	40	40	江州

劇本４　208年９月

都市名	読み	支配君主	太守	軍師	侍中	人口(順位)	民忠(順位)	金(順位)	兵糧(順位)
襄平	ジョウヘイ	曹操	公孫康	——	——	69000(43)	48(35)	2800(34)	5100(30)
北平	ホクヘイ	曹操	曹休	——	——	87000(42)	62(11)	2900(32)	4700(33)
代県	ダイケン	曹操	辛毗	——	——	123000(36)	47(36)	3000(31)	5100(30)
晋陽	シンヨウ	曹操	韓遂	——	——	94000(40)	42(40)	3700(18)	5900(22)
南皮	ナンピ	曹操	曹純	——	——	460000(6)	60(15)	4700(10)	7200(10)
平原	ヘイゲン	曹操	張南	賈詡	王粲	401000(9)	56(29)	4100(14)	7100(11)
鄴	ギョウ	曹操	華歆	楊修	——	219000(24)	60(15)	3500(21)	6500(17)
北海	ホッカイ	曹操	曹衡	——	——	94000(40)	61(13)	2600(35)	5100(30)
濮陽	ボクヨウ	曹操	曹洪	——	——	185000(27)	60(15)	5500(9)	7000(13)
陳留	チンリュウ	曹操	郝昭	——	——	233000(23)	68(5)	3100(30)	7100(11)
洛陽	ラクヨウ	曹操	徐晃	——	——	797000(1)	70(3)	6000(4)	10300(3)
弘農	コウノウ	曹操	曹真	——	——	148000(31)	65(8)	3600(19)	5600(24)
長安	チョウアン	曹操	夏侯淵	——	——	325000(15)	60(15)	9100(1)	13000(1)
安定	アンテイ	——	——	——	——	98000(39)	40(41)	100(36)	300(36)
天水	テンスイ	馬騰	馬岱	——	——	139000(33)	49(34)	3500(21)	6600(16)
西涼	セイリョウ	馬騰	馬騰	——	——	110000(38)	45(37)	4100(14)	7700(9)
下邳	カヒ	——	——	——	——	195000(26)	55(30)	100(36)	300(36)
徐州	ジョシュウ	——	——	——	——	196000(25)	58(25)	100(36)	300(36)
許昌	キョショウ	曹操	曹丕	司馬懿	司馬朗	544000(3)	72(1)	9100(1)	11300(2)
譙	ショウ	——	——	——	——	475000(5)	50(32)	100(36)	300(36)
汝南	ジョナン	——	——	——	——	509000(4)	45(37)	100(36)	300(36)
宛	エン	曹操	曹仁	徐庶	——	427000(7)	55(30)	3600(19)	5500(27)
新野	シンヤ	曹操	于禁	荀彧	韓嵩	369000(11)	36(43)	5600(8)	6100(19)
襄陽	ジョウヨウ	曹操	曹操	程昱	荀攸	645000(2)	61(13)	7200(3)	10100(4)
上庸	ジョウヨウ	——	——	——	——	409000(8)	44(39)	100(36)	300(36)
江夏	コウカ	劉備	劉備	諸葛亮	尹黙	158000(30)	70(3)	4500(12)	6000(21)
江陵	コウリョウ	曹操	張遼	陳羣	——	255000(19)	66(7)	6000(4)	7800(8)
武陵	ブリョウ	金旋	金旋	——	——	137000(34)	60(15)	3300(28)	5600(24)
長沙	チョウサ	韓玄	韓玄	——	——	351000(13)	60(15)	3400(25)	5200(28)
桂陽	ケイヨウ	趙範	趙範	——	——	250000(21)	60(15)	3300(28)	5600(24)
零陵	レイリョウ	劉度	劉度	——	——	333000(14)	60(15)	3400(25)	5200(28)
寿春	ジュシュン	——	——	——	——	164000(29)	50(32)	100(36)	300(36)
建業	ケンギョウ	孫権	孫権	——	張昭	298000(17)	68(5)	5900(6)	9200(5)
呉	ゴ	孫権	孫桓	——	——	256000(19)	58(25)	3500(21)	6300(18)
会稽	カイケイ	孫権	朱桓	陸遜	——	132000(35)	65(8)	4100(14)	7000(13)
廬江	ロコウ	孫権	周瑜	魯粛	諸葛瑾	148000(31)	65(8)	4400(13)	6700(15)
柴桑	サイソウ	孫権	程普	——	——	234000(22)	58(25)	4700(10)	5900(22)
漢中	カンチュウ	張魯	張魯	——	——	179000(28)	72(1)	4100(14)	9200(5)
下弁	カベン	——	——	——	——	115000(37)	40(41)	100(36)	300(36)
梓潼	シドウ	劉璋	呉懿	——	——	275000(18)	60(15)	3500(21)	6100(19)
成都	セイト	劉璋	劉璋	——	張松	389000(10)	62(11)	5700(7)	8400(7)
永安	エイアン	劉璋	厳顔	——	法正	365000(12)	58(25)	2900(32)	4000(35)
江州	コウシュウ	劉璋	呉蘭	——	——	323000(16)	60(15)	3400(25)	4100(34)

漢朝滅び三國鼎立す

開発(順位)	治水(順位)	商業(順位)	技術(順位)	現役	士気	訓練	兵士	軍馬	弩	強弩	都市名
27(43)	41(34)	26(43)	29(42)	0	0	0	0	5	0	0	襄平
33(38)	45(25)	31(40)	28(43)	7	66	60	20100	60	30	0	北平
30(39)	49(18)	29(42)	32(39)	2	62	68	10600	60	30	0	代県
28(42)	47(20)	35(37)	32(39)	2	63	62	7800	50	50	50	晋陽
61(6)	48(19)	63(11)	55(10)	1	60	60	15000	80	60	20	南皮
61(6)	47(20)	60(13)	40(23)	2	68	65	12400	60	40	40	平原
65(4)	46(23)	57(15)	46(15)	2	59	60	7700	80	0	0	鄴
42(31)	90(1)	39(33)	40(23)	3	70	61	12100	0	80	50	北海
38(36)	65(7)	39(33)	39(27)	2	65	66	15200	60	40	0	濮陽
61(6)	47(20)	50(21)	42(19)	2	68	61	17200	80	0	60	陳留
81(1)	50(16)	84(1)	81(1)	2	69	60	16000	100	80	80	洛陽
61(6)	44(29)	50(21)	52(12)	2	65	69	9800	60	60	0	弘農
81(1)	36(42)	80(2)	71(3)	5	64	64	18200	120	80	80	長安
39(35)	58(12)	34(38)	39(27)	2	61	65	13000	60	40	40	安定
43(30)	67(5)	39(33)	37(30)	2	68	64	17400	60	80	0	天水
37(37)	72(4)	45(28)	39(27)	0	0	0	0	5	0	0	西涼
55(21)	46(23)	61(12)	45(16)	3	67	69	10600	60	30	60	下邳
59(15)	41(34)	57(15)	43(18)	3	62	70	13400	80	0	60	徐州
60(11)	65(7)	70(7)	72(2)	8	72	68	18000	120	100	80	許昌
46(26)	51(15)	55(18)	60(4)	2	65	61	9400	60	40	40	譙
46(26)	55(13)	51(20)	60(4)	4	65	66	14800	80	60	0	汝南
60(11)	60(10)	60(13)	60(4)	2	69	61	11000	60	60	40	宛
60(11)	29(43)	30(41)	31(41)	2	64	65	7800	80	60	60	新野
72(3)	50(16)	73(4)	57(8)	5	65	67	14200	100	40	60	襄陽
58(16)	39(40)	48(24)	36(31)	4	59	61	12500	60	80	80	上庸
62(5)	41(34)	49(23)	33(38)	4	55	62	10200	20	100	40	江夏
61(6)	45(25)	40(31)	42(19)	3	57	61	10100	20	60	60	江陵
56(18)	45(25)	44(29)	36(31)	3	51	65	9200	20	80	40	武陵
56(18)	43(30)	52(19)	36(31)	3	50	63	9800	20	60	60	長沙
51(23)	42(32)	40(31)	45(16)	0	0	0	0	5	0	0	桂陽
48(24)	40(38)	42(30)	40(23)	3	55	60	7400	20	50	50	零陵
47(25)	39(40)	71(5)	40(23)	5	51	62	10100	20	40	20	寿春
56(18)	45(25)	80(2)	56(9)	3	55	63	16100	40	120	80	建業
45(28)	40(38)	71(5)	36(31)	10	52	62	9200	0	40	10	呉
45(28)	42(32)	69(9)	41(22)	3	51	66	9700	0	30	30	会稽
40(34)	41(34)	70(7)	42(19)	3	54	63	12400	0	60	60	廬江
41(32)	43(30)	66(10)	36(31)	4	51	61	9100	0	80	40	柴桑
58(16)	80(2)	46(26)	53(11)	11	75	65	14200	40	60	40	漢中
41(32)	65(7)	46(26)	48(14)	9	79	64	15100	20	60	40	下弁
52(22)	66(6)	47(25)	49(13)	9	71	63	12000	20	60	60	梓潼
60(11)	75(3)	56(17)	59(7)	14	77	65	26800	60	100	40	成都
30(39)	55(13)	32(39)	36(31)	6	72	63	19000	60	100	80	永安
30(39)	59(11)	36(36)	34(37)	7	70	64	13100	20	80	0	江州

劇本5　221年4月

都市名	読み	支配君主	太守	軍師	侍中	人口(順位)	民忠(順位)	金(順位)	兵糧(順位)
襄平	ジョウヘイ	——	——	——	——	70000(43)	45(41)	100(41)	300(41)
北平	ホクヘイ	曹丕	公孫康	——	——	89000(42)	60(19)	2700(39)	4100(39)
代県	ダイケン	曹丕	辛毗	——	——	124000(36)	55(33)	3200(29)	4900(33)
晋陽	シンヨウ	曹丕	郝昭	——	——	95000(40)	55(33)	4000(18)	6100(20)
南皮	ナンピ	曹丕	張燕	——	——	477000(6)	65(9)	4900(10)	8000(8)
平原	ヘイゲン	曹丕	閻圃	——	——	420000(9)	60(19)	4700(14)	7600(9)
鄴	ギョウ	曹丕	華歆	——	——	226000(24)	62(15)	3400(26)	7500(11)
北海	ホッカイ	曹丕	于禁	——	——	95000(40)	65(9)	3100(31)	6200(17)
濮陽	ボクヨウ	曹丕	満寵	——	——	188000(27)	60(19)	5800(7)	7000(12)
陳留	チンリュウ	曹丕	李典	——	——	240000(22)	70(3)	3600(22)	6500(16)
洛陽	ラクヨウ	曹丕	王朗	——	——	825000(1)	70(3)	7500(3)	10900(4)
弘農	コウノウ	曹丕	曹植	——	——	162000(31)	62(15)	4000(18)	5400(28)
長安	チョウアン	曹丕	曹休	——	——	331000(15)	68(6)	9600(1)	14200(1)
安定	アンテイ	曹丕	侯成	——	——	101000(39)	45(41)	2900(36)	4200(37)
天水	テンスイ	曹丕	曹洪	——	——	144000(33)	48(38)	3700(21)	6100(20)
西涼	セイリョウ	——	——	——	——	115000(38)	45(41)	100(41)	300(41)
下邳	カヒ	曹丕	徐晃	徐庶	——	205000(25)	60(19)	3400(26)	6200(17)
徐州	ジョシュウ	曹丕	張郃	——	——	202000(26)	60(19)	2900(36)	5200(30)
許昌	キョショウ	曹丕	曹丕	司馬懿	賈詡	560000(3)	75(1)	9600(1)	13600(2)
譙	ショウ	曹丕	張遼	——	——	499000(5)	60(19)	2300(40)	4200(37)
汝南	ジョナン	曹丕	曹仁	——	——	530000(4)	55(33)	3100(31)	4100(39)
宛	エン	曹丕	夏侯覇	——	——	439000(7)	60(19)	3800(20)	5300(29)
新野	シンヤ	曹丕	曹真	——	——	411000(10)	48(38)	4900(10)	7000(12)
襄陽	ジョウヨウ	曹丕	文聘	——	韓嵩	660000(2)	65(9)	6900(5)	9400(6)
上庸	ジョウヨウ	曹丕	夏侯威	陳羣	——	424000(8)	55(33)	3500(25)	5100(32)
江夏	コウカ	孫権	蘇飛	——	——	159000(30)	65(9)	4800(12)	6600(14)
江陵	コウリョウ	孫権	朱桓	——	——	261000(21)	62(15)	5400(9)	5200(30)
武陵	ブリョウ	孫権	孫桓	——	——	140000(34)	60(19)	3100(31)	4400(36)
長沙	チョウサ	孫権	韓当	——	——	363000(13)	60(19)	3100(31)	6000(24)
桂陽	ケイヨウ	——	——	——	——	264000(19)	47(40)	100(41)	300(41)
零陵	レイリョウ	孫権	朱治	——	——	341000(14)	62(15)	3200(29)	4700(34)
寿春	ジュシュン	孫権	程普	諸葛恪	諸葛瑾	170000(29)	55(33)	3400(26)	6200(17)
建業	ケンギョウ	孫権	陸績	——	——	301000(17)	72(2)	7200(4)	11500(3)
呉	ゴ	孫権	孫権	陸遜	——	264000(19)	60(19)	3600(22)	6100(20)
会稽	カイケイ	孫権	甘寧	——	張昭	135000(35)	68(6)	3600(22)	5900(26)
廬江	ロコウ	孫権	孫韶	——	——	150000(32)	68(6)	4100(17)	7600(9)
柴桑	サイソウ	孫権	顧雍	——	——	238000(23)	60(19)	4800(12)	6000(24)
漢中	カンチュウ	劉備	魏延	——	董允	185000(28)	65(9)	5600(8)	10100(5)
下弁	カベン	劉備	張飛	——	蔣琬	118000(37)	58(31)	2900(36)	6100(20)
梓潼	シドウ	劉備	呉懿	——	馬良	282000(18)	60(19)	4500(15)	6600(14)
成都	セイト	劉備	劉備	諸葛亮	尹黙	402000(11)	70(3)	6600(6)	9300(7)
永安	エイアン	劉備	趙雲	——	郭攸之	378000(12)	58(31)	3000(35)	4600(35)
江州	コウシュウ	劉備	王平	——	費禕	331000(15)	63(14)	4400(16)	5600(27)

巨星、五丈原に墜つ

開発(順位)	治水(順位)	商業(順位)	技術(順位)	現役	士気	訓練	兵士	軍馬	弩	強弩	都市名
28(43)	44(35)	28(43)	30(42)	0	0	0	0	5	0	0	襄平
33(38)	46(30)	31(41)	29(43)	7	52	72	20100	100	60	60	北平
30(41)	50(18)	30(42)	33(39)	2	51	70	10200	60	20	20	代県
29(42)	48(20)	34(39)	33(39)	2	52	70	7400	80	50	50	晋陽
61(11)	50(18)	64(12)	55(10)	2	50	70	10100	40	40	60	南皮
60(13)	48(20)	62(13)	45(18)	1	51	71	9100	80	0	40	平原
65(4)	48(20)	59(16)	51(14)	2	52	70	8500	60	20	20	鄴
47(30)	92(1)	40(33)	42(23)	2	51	73	10100	0	80	40	北海
40(36)	66(7)	40(33)	43(21)	2	54	70	11400	60	40	0	濮陽
62(7)	48(20)	55(18)	42(23)	2	51	72	10100	80	0	80	陳留
82(1)	55(15)	85(1)	82(1)	2	56	75	14200	150	80	80	洛陽
62(7)	45(31)	52(22)	53(12)	2	51	70	7500	40	40	40	弘農
81(2)	39(42)	81(3)	72(3)	5	57	74	13600	120	80	80	長安
41(35)	60(12)	38(36)	42(23)	2	52	70	9400	60	80	40	安定
44(31)	68(5)	41(32)	39(34)	3	53	73	13100	80	80	40	天水
37(37)	75(4)	48(27)	40(30)	0	0	0	0	10	0	0	西涼
60(13)	47(27)	60(14)	47(17)	5	50	70	12400	60	30	60	下邳
61(11)	45(31)	60(14)	45(18)	3	51	71	10900	80	0	80	徐州
63(5)	68(5)	72(5)	75(2)	11	57	78	19200	100	120	80	許昌
48(26)	52(17)	57(17)	62(4)	2	50	70	12400	60	60	60	譙
48(26)	56(13)	51(23)	62(4)	4	53	73	12600	100	40	0	汝南
60(13)	62(10)	65(11)	62(4)	2	51	70	7300	60	60	40	宛
60(13)	32(43)	36(38)	32(41)	2	52	70	10900	80	60	40	新野
71(3)	55(15)	74(4)	58(9)	3	53	75	11500	100	60	60	襄陽
60(13)	40(40)	50(24)	41(27)	3	54	74	12400	60	80	80	上庸
63(5)	45(31)	50(24)	34(38)	4	61	62	10200	20	40	80	江夏
62(7)	48(20)	40(33)	44(20)	3	60	60	8000	20	80	40	江陵
58(19)	48(20)	55(18)	40(30)	2	66	62	8100	20	80	40	武陵
60(13)	48(20)	55(18)	40(30)	3	62	61	8500	20	80	60	長沙
58(19)	47(27)	43(31)	49(16)	0	0	0	0	5	0	0	桂陽
49(24)	45(31)	48(27)	41(27)	3	60	61	8100	20	40	60	零陵
48(26)	40(40)	72(5)	41(27)	5	62	63	10100	20	60	0	寿春
58(19)	47(27)	82(2)	60(8)	8	65	64	13000	40	100	100	建業
48(26)	42(38)	72(5)	39(34)	2	65	63	8000	0	40	40	呉
49(24)	42(38)	69(9)	42(23)	2	62	65	8100	0	60	40	会稽
42(32)	43(37)	71(8)	43(21)	2	63	67	8600	0	80	40	廬江
42(32)	44(35)	68(10)	40(30)	3	61	63	7500	0	60	40	柴桑
58(19)	82(2)	49(26)	55(10)	7	78	72	10200	80	120	100	漢中
42(32)	66(7)	47(29)	50(15)	6	76	77	11400	10	40	40	下弁
54(23)	66(7)	47(29)	52(13)	6	73	75	7500	10	40	20	梓潼
62(7)	78(3)	55(18)	62(4)	11	70	71	15600	40	80	20	成都
31(40)	56(13)	33(40)	37(36)	7	72	73	13500	40	80	20	永安
32(39)	61(11)	37(37)	36(37)	5	70	70	10100	10	60	20	江州

劇本 6　235 年 2 月

都市名	読み	支配君主	太守	軍師	侍中	人口(順位)	民忠(順位)	金(順位)	兵糧(順位)
襄平	ジョウヘイ	――	――	――	――	74000(43)	40(43)	100(41)	300(41)
北平	ホクヘイ	曹叡	公孫淵	――	――	94000(42)	62(24)	2800(35)	4100(39)
代県	ダイケン	曹叡	辛毗	――	――	132000(36)	60(26)	3100(32)	5000(33)
晋陽	シンヨウ	曹叡	傅幹	――	――	105000(40)	58(32)	4200(13)	6000(23)
南皮	ナンピ	曹叡	田豫	――	――	501000(6)	70(4)	5000(10)	6700(12)
平原	ヘイゲン	曹叡	王基	――	――	440000(9)	60(26)	4600(12)	7000(9)
鄴	ギョウ	曹叡	張燕	――	――	236000(24)	65(16)	3300(25)	6500(16)
北海	ホッカイ	曹叡	陳矯	――	――	100000(41)	68(9)	3300(25)	4500(35)
濮陽	ボクヨウ	曹叡	満寵	――	――	197000(27)	60(26)	6000(8)	7100(8)
陳留	チンリュウ	曹叡	呉質	――	――	256000(22)	70(4)	3900(19)	6200(20)
洛陽	ラクヨウ	曹叡	劉曄	――	――	887000(1)	72(3)	7200(4)	11000(1)
弘農	コウノウ	曹叡	董昭	――	――	162000(31)	65(16)	4100(16)	5500(28)
長安	チョウアン	曹叡	鄧艾	――	――	352000(15)	70(4)	8700(1)	10200(3)
安定	アンテイ	曹叡	夏侯和	――	――	109000(39)	55(35)	2800(35)	4400(36)
天水	テンスイ	曹叡	王頎	――	――	153000(33)	55(35)	3100(32)	6000(23)
西涼	セイリョウ	――	――	――	――	120000(38)	45(42)	100(41)	300(41)
下邳	カヒ	曹叡	諸葛誕	徐庶	――	214000(25)	65(16)	2800(35)	6400(19)
徐州	ジョシュウ	曹叡	司馬師	――	――	209000(26)	62(24)	3100(32)	5400(29)
許昌	キョショウ	曹叡	曹叡	司馬懿	司馬昭	592000(3)	80(1)	7800(3)	10000(4)
譙	ショウ	曹叡	張虎	――	――	523000(5)	63(22)	2400(40)	4400(36)
汝南	ジョナン	曹叡	夏侯威	――	――	554000(4)	58(32)	3200(30)	4200(38)
宛	エン	曹叡	張魯	――	――	480000(7)	65(16)	3600(21)	6100(21)
新野	シンヤ	曹叡	楊秋	賈充	――	430000(10)	58(32)	4800(11)	5700(26)
襄陽	ジョウヨウ	曹叡	夏侯恵	――	――	692000(2)	68(9)	6100(7)	8100(6)
上庸	ジョウヨウ	曹叡	夏侯覇	陳羣	――	445000(8)	60(26)	3600(21)	6100(21)
江夏	コウカ	孫権	朱桓	諸葛恪	――	164000(30)	68(9)	4200(13)	6600(15)
江陵	コウリョウ	孫権	徐盛	――	――	273000(20)	68(9)	5500(9)	6000(23)
武陵	ブリョウ	孫権	孫桓	――	――	147000(34)	65(16)	3300(25)	5400(29)
長沙	チョウサ	孫権	虞翻	――	――	385000(13)	65(16)	3200(30)	6700(12)
桂陽	ケイヨウ	――	――	――	――	273000(20)	50(38)	100(41)	300(41)
零陵	レイリョウ	孫権	顧雍	――	――	360000(14)	66(15)	3300(25)	5700(26)
寿春	ジュシュン	孫権	淩統	――	――	181000(29)	60(26)	3600(21)	6500(16)
建業	ケンギョウ	孫権	孫権	陸遜	諸葛瑾	323000(17)	75(2)	8200(2)	9900(5)
呉	ゴ	孫権	孫朗	――	張昭	279000(19)	63(22)	3300(25)	6500(16)
会稽	カイケイ	孫権	滕胤	――	――	142000(35)	70(4)	3900(19)	6700(12)
廬江	ロコウ	孫権	孫登	――	――	155000(32)	70(4)	4000(18)	7800(7)
柴桑	サイソウ	孫権	薛綜	――	――	251000(23)	68(9)	4200(13)	6900(10)
漢中	カンチュウ	劉禅	呉懿	――	蔣琬	194000(28)	68(9)	7200(4)	10900(2)
下弁	カベン	劉禅	王平	――	董允	126000(37)	48(40)	2500(39)	5100(32)
梓潼	シドウ	劉禅	許靖	――	――	295000(18)	50(38)	3600(21)	5200(31)
成都	セイト	劉禅	劉禅	姜維	費褘	419000(11)	60(26)	6700(6)	6900(10)
永安	エイアン	劉禅	馬岱	――	郭攸之	393000(12)	48(40)	2700(38)	4800(34)
江州	コウシュウ	劉禅	胡班	――	――	347000(16)	55(35)	4100(16)	3600(40)





三國志超級攻略集　中文版製作群

◆翻譯／黃政恭（上冊）・廖德川（下冊）

◆校稿・整理／鄭君偉・林秋芬

◆排版／謝世敏（上冊）・張淑雲（下冊）

◆美術編輯／謝世敏・張淑雲・賴鳳珠



參考文獻

本書係參考下列圖書

◆『三國演義』　羅貫中著　（三民書局）

◆『三國志演義』上・下　羅貫中著、立間祥介譯（平凡社）

◆『三國志演義』全 8 巻　羅貫中著、立間祥介譯（德間書店）

◆『世界古典文學全集第 24 巻　三國志』Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ　陳壽著、今鷹眞ほか譯　（筑摩書房）

◆『三國志』全 8 巻　吉川英治著　（講談社）

◆『三國志人物事典』　渡邊精一著　（新紀元社）

◆『武器と防具　中國篇』　篠田耕一著　（新紀元社）

◆『歷史羣像グテフィックス戰史シソーズ戰略戰術兵器事典①　中國古代編』　（學習研究社）

◆『三國志一英雄の舞合一』　川田秀文・寺尾善雄著　（旺文社）

◆『新編　東洋史辭典』　京大東洋史辭典編纂會編（東京創元社）

◆『川本喜八郎　三國志百態』　川本喜八郎著（ぱるぶ）

◆『現代觀點・中國の羣像　曹操・劉備・孫權』旺文社編　（旺文社）

◆『現代觀點・中國の羣像　諸葛孔明』　旺文社編（旺文社）

◆『歷史羣像シソーズ　三國志』上・下巻　（學習研究社）

◆『三國志軍事ガイド』　篠田耕一著　（新紀元社）

◆『中國古典百言百話 3　三國志』　丹羽隼兵著（ PHP 研究所）

◆『「三國志」の世界　孔明と仲達』　狩野直禎著（清水書院）

◆『三國志の旅』　山本巖・寺崎一雄著　（西日本新聞社）

《三國志Ⅳ》超級攻略集

譯　　者：廖德川・黃政恭
發 行 人：葉　紫　華
發 行 所：第三波文化事業股份有限公司
地　　址：台北市復興北路 231 巷 19-1 號
電　　話：(02)713-6959
內文印刷：太谷文化事業股份有限公司

郵政劃撥帳號：1718180-3
帳户：第三波文化事業股份有限公司

建議售價：390 元
1995 年 5 月　初版
出版登記證：局版台業字第 3010 號
ISBN：957-23-0333-0

ACER



KOEI

ISBN 957-23-0333-0
TWP CO.
9789572303337
定價 390 元

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19－1號 TEL (02)7136969 FAX (02)7151950
台中分公司／台中市五權路2－3號8F TEL (04)2274467 FAX (04)2239181
高雄分公司／高雄市中正二路18號10F TEL (07)2254896 FAX (07)2254893

三國志IV 超級攻略集

玩家俱樂部攻略叢書系列

B0010

第3波